YELLOW KID

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

NÚMERO 5

3,60 €

DOSSIER ALAN MOORE:
LA COSA DEL PANTANO
FROM HELL

STAR WARS Y EL COMIC

AUTHORITY

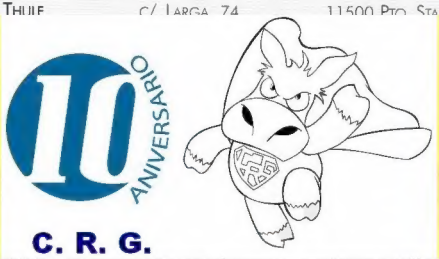
HERMANN Y GREG

ISSN 1578-4592

¿Cuáles son las mejores tiendas especializadas de España?

A continuación tenéis la lista. ¿Y por qué éstas, y no otras, son las mejores? Fácil: en ellas encontraréis a la venta **GIGAMESH**, **STALKER** y **YELLOW KID**.

ALBACETE	⇨	Librería Legend	Francisco Pizarro, 12	02004 Albacete	967-220529
ALICANTE	✓ ⇨	Ateneo Comics	c/. Portugal, 33	03003 Alicante	96-5923040
BARCELONA		Antifaz Comics	Major de Gràcia, 205	08012 Barcelona	93-2378119
	⇨	Freaks	c/. Ali Bey, 10	08010 Barcelona	93-2658005
		Héroes Comics	Mariano Aguiló, 128	08005 Barcelona	93-2218674
	✓ ⇨	Gigamesh	Rda. San Pedro, 53	08010 Barcelona	93-2466359
	⇨	Norma cómics	Paseo San Juan, 9	08010 Barcelona	93-2454526
	✓ ⇨	Universal	Rda. Sant Antoni, 9	08011 Barcelona	93-4433268
BILBAO	✓ ⇨	Joker	c/. Bertendona, 2	48008 Bilbao	94-4159127
		Librería Zin-co	Gregorio Revilla, 33	48010 Bilbao	94-4215546
CÁDIZ	⇨	Sopa de Letras	c/. de la Plaza, 31	11510 Puerto Real	956-472817
	⇨	Thule	c/. Larga, 74	11500 Pto. Sta. María	956-876778



PONTEVEDRA	✓ ⇨	Librería Paz	Peregrina, 29	36001 Pontevedra	986-860471
SAN SEBASTIÁN		Armageddon	Pza. M. Soroa, 2	20011 San Sebastián	943-462782
SANTANDER	✓ ⇨	Capricho Comic	Antonio Mendoza, 1	39007Santander	942-231336
SEVILLA		Héroes y villanos	Bustos Tavera, 1 acc.	41003 Sevilla	954-500263
		Nostromo	Carlos Cañas. 24 acc.	41001 Sevilla	954-211818
VALENCIA		Gotham	c/. Sevilla, 9	46006 Valencia	96-3959716
	✓ ⇨	Imágenes	Ruzafa, 14	45004 Valencia	96-3520573
		Futurama	Guillem de Castro, 53	46007 Valencia	96-3941982
		Krypton	Matías Perelló, 25	45005 Valencia	96-3956585
VALLADOLID	⇨	Castilla Comics	Arribas, 7	47002 Valladolid	983-300645
		Micrón	San Quintín, 8	47005 Valladolid	983-399608
VIGO		Kiosko Sousa	Avda. Castelao, 31	36209 Vigo	986-206850
VITORIA	⇨	Zuloa Irudia	Correría, 21	01001 Vitoria	945-261547
ZARAGOZA	⇨	Librería Saga	Sta. Teresa, 28	50006 Zaragoza	976-353104
	⇨	Taj Mahal	Juan Pablo Bonet, 16	50006 Zaragoza	976-379597
W.W.W.	✓ ⇨	Dragonlibros	www.dragonlibros.com		
	✓ ⇨	Miraguano	www.miraguano.com		

✓: disponen también de numeros atrasados. ⇨: Libros Gigamesh también a la venta.

SD DISTRIBUCIONES. C/. TÁNGER, 76. 08018 BARCELONA. TEL. 93-3001022. FAX 93-3007301

YELLOW KID nº 5

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Escaneo: jbabylon5 - CRG

Edita: Alejo Cuervo

Coordinador: Rafael Marín

Colaboran en este número: Nicolás Lezama, Rodolfo Martínez, José Luis Mora, Angel Olivera, Xavier Riesco Riquelme y Jesús Yugo

Todos los artículos publicados son © de sus respectivos autores. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos propietarios.

Portada: © 2003, DC Comics

La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y no se compromete a mantener correspondencia sobre los originales recibidos.

Todos los envíos deben hacerse a: Revista *Yellow Kid*. Ediciones Gigamesh. C/. Ausias March, 26, desp. 44. 08010 Barcelona. e-mail y publicidad: juanma@gigamesh.com www.gigamesh.com

Fotomecánica: Pacmer, S.A. C/. Alcolea 106. 08014 Barcelona.

Imprime: Aleu S.A. C/. Llull 48. 08005 Barcelona.

Distribuye: SD Distribuciones, S.L. C/. Tánger. 76. 08018 Barcelona. Tel. 93 300 10 22. Fax 93 300 73 01

D.L.: B-41354-2001
ISSN: 1578-4592

José Luis Mora 2 **Star Wars: Más allá del *Episodio VI***

Rodolfo Martínez 12 **La Cosa del Pantano: De Louisiana al final del Universo**

Xavier Riesco Riquelme 25 ***From Hell*: Oscuridad visible**

Rafael Marín 34 **Los cómics en España: *Pulgarcito* se hace fuerte**

Ángel Olivera 41 **Hermann y Greg: Historia de un tándem**

Nicolás Lezama 59 ***The Authority*: Más allá de lo políticamente correcto**

Hogan's Alley

Niños soñadores y mellizos traviesos, ratones enamorados y policías recelosos, millonarios borrachines a quienes el azar ha convertido en sombra de sí mismos por la fuerza, nobles héroes selváticos, durmientes trasladados quinientos años en el tiempo, detectives de nariz de águila y sentimientos de bandera a rayas, jugadores de polo reconvertidos a libertadores galácticos, secretarias rubias que encandilan a su jefe calzonazos, exiliados vikingos que llegan con toda la inocencia del mundo a la fabulosa Camelot de la mesa redonda, hermanas con el corazón en un puño, perros escritores que se creen ases de la aviación, nuevos dioses con antifaz y capa a juego, vaqueros de polvo en el paladar y exploradores de monedas de diez centavos, pilotos de paso y azar hasta en el nombre que hacen la crónica de una Europa y un Asia que se reconstruyen como pueden tras la posguerra mundial, cruzados enmascarados y reporteros de pelo de punta y capitanes borrachos y perros sabihondos, *sex-symbols* oníricas y navegantes de la inmensa eternidad del tiempo, muertos que andan porque no han muerto jamás, nenitas contestatarias que odian la sopa, tigres de peluche que filosofan mientras imaginan que hay un niño que los espera con una bola de nieve oculto detrás del tercer árbol...

Todo eso es la historieta. Todos esos personajes, y muchos más, son los hijos del tebeo en el mundo. Una fecundidad inevitable, antojadiza, deseada: el mundo reproducido en una secuencia de viñetas, todos los sueños posibles reproducidos de todas las formas más bellas.

La historieta es multiplicidad. Libertad de estilos, de géneros, de historias. Riqueza absoluta, la fusión de etnias total, el mestizaje definitivo. No sólo, ay, no sólo el subgénero que desde hace más de veinte años da codazos y arrincona toda su riqueza.

La historieta son tebeos de *Star Wars* y la reflexión histórica y genial de los asesinatos de Jack el Destripador. Son *Mortadelo y Filemón* y *Gastón el Gafe* y los héroes parafascistas de *The Authority*. Son *Comanche*, *Bernard Prince* y el terror de la naturaleza domeñada que despertó a la conciencia en la forma de una Criatura de la Ciénaga...

Rafael Marín

STAR WARS: MÁS ALLÁ DEL *EPISODIO VI*

José Luis Mora

La segunda Estrella de la Muerte ha sido destruida sobre la órbita de Endor y el emperador Palpatine asesinado por Anakin Skywalker, quien regresó del Reverso Tenebroso para salvar a su hijo Luke. La Alianza Rebelde parece haber ganado la guerra contra el Imperio. La paz y la libertad, aparentemente, han sido restauradas en la galaxia.

MÁS ALLÁ DE LAS PELÍCULAS

El final de la película *El retorno del jedi* parecía indicar que habría un punto y final en la guerra que ocupó toda la trilogía original. Todo había terminado bien y todos eran felices. Pero no, todavía quedaba mucho por hacer. El emperador había muerto, pero su imperio, ahora decadente y descabezado, seguía arraigado en la casi totalidad de la galaxia. Luke Skywalker debía restaurar la desaparecida Orden Jedi e instruir a su hermana Leia en los caminos de la Fuerza. La Alianza Rebelde tenía como propósito instaurar una nueva y democrática república galáctica. Se planteaban otros interrogantes y argumentos que deberían haber sido resueltos en la tercera trilogía cinematográfica.

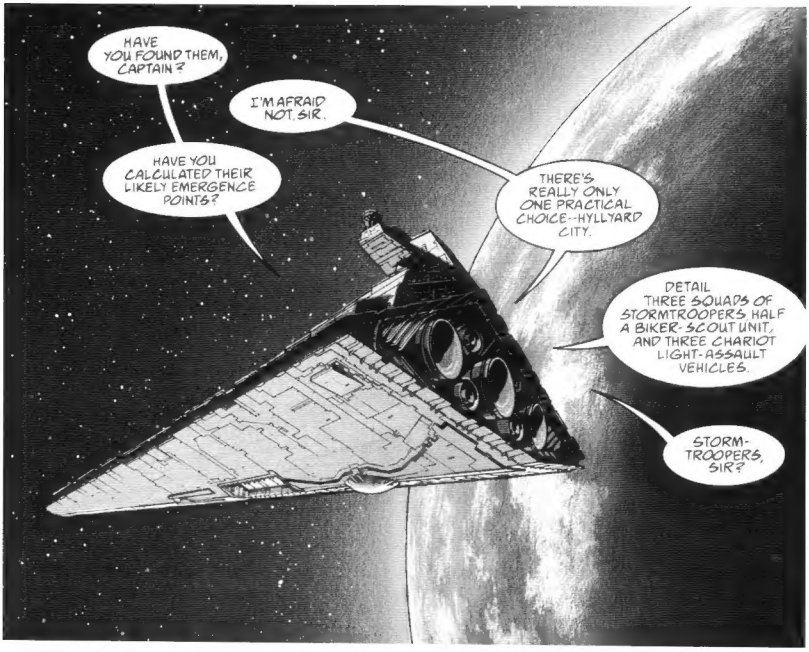
La continuidad de la trilogía no se resolvió en nuevas entregas cinematográficas, sino en las nuevas franquicias de libros y cómics inauguradas a principios de los 90.

En este artículo nos centraremos en los cómics, como es obvio dada la temática de esta revista. Y antes de adentrarnos en la cronología galáctica posterior al *Episodio VI*, veamos cual fue la historia de sus historietas.

Cuando George Lucas decidió «cerrar» su saga tras el estreno de El retorno del jedi, *los cómics se convirtieron durante unos años en el único lugar donde los aficionados a* La guerra de las galaxias *pudieron encontrar brevemente nuevas historias de sus personajes característicos. Luego vinieron los juegos de ordenador. Y nuevos libros. Y adaptaciones de hipotéticas continuaciones a la historieta.... y nuevas películas que echaron a rodar la bola de nieve otra vez. La galaxia lejana, muy lejana, nunca estuvo más poblada.*

MARVEL COMICS, ANTES DEL *EPISODIO VI*

La película *La guerra de las galaxias* inició su gestación como un proyecto en el cual sólo creía George Lucas; algo parecido sucedió con los cómics. Un representante de Lucas, encargado de la publicidad de la película, presentó el proyecto de una adaptación al cómic a Stan Lee —por aquel entonces editor de Marvel Comics— como un intento de publicitar *Star Wars* a través de otro medio popular. Stan Lee rechazó el proyecto inicialmente y el encargado de la publicidad, Charlie Lippincot, solicitó a Roy Thomas, escritor famoso por aquel entonces debido a su labor en las series de cómics de *Conan*, que intercediera ante Lee para que éste aceptara el proyecto. Casualmente, Roy Thomas era conocido de Lucas a través de un amigo común y ambos admiraban sus respectivos trabajos. Thomas luchó por ver editados los cómics de *Star Wars* y Stan Lee decidió publicarlos, no se sabe muy bien por qué. Thomas padeció muchos problemas para ver publicada la adaptación tal como él quería, en parte por las negativas de Ed Shukin, director de circulación de Marvel, que desconfiaba de la viabilidad del proyecto. En un primer momento se ofreció a Roy Thomas un número de 24 páginas para hacer la adaptación. Thomas se empecinó y, negociación tras negociación, consiguió más espacio, hasta conseguir una miniserie de seis números.


HAVE YOU FOUND THEM, CAPTAIN?
I'M AFRAID NOT, SIR.
HAVE YOU CALCULATED THEIR LIKELY EMERGENCE POINTS?
THERE'S REALLY ONLY ONE PRACTICAL CHOICE--HYLLYARD CITY.
DETAIL THREE SQUADS OF STORMTROOPERS, HALF A BIKER-SCOUT UNIT, AND THREE CHARIOT LIGHT-ASSAULT VEHICLES.
STORM-TROOPERS, SIR?

Roy Thomas se encaragó del guión, lógicamente, y el dibujo corrió a cargo de Howard Chaykin.

El primer número del cómic apareció dos meses antes del estreno de la película y sin promoción alguna de Marvel. Fox tampoco promocionó el estreno de *La guerra de las galaxias*. El cómic se vendió muy bien. Tras el estreno de la película, se convirtió en superventas y los seis números de la adaptación fueron reeditados, retapados en tomos con el sello «Edición para coleccionistas».

El público quiso más y Marvel se lo dio. Lo que debía ser una miniserie de seis ejemplares se convirtió en serie regular que continuaría las aventuras de Luke, Han, Leia y el resto de personajes de la película. En enero de 1978 se puso a la venta el primer número —el 7, en realidad— de la serie regular *Star Wars*. En esta colección se presentaban nuevos argumentos derivados de la continuación de la película, con incongruencias surgidas de la imposibilidad de destapar argumentos reservados por George Lucas para las continuaciones, como es el caso de la relación de parentesco entre Luke, Leia y Darth Vader.[1] Los tres primeros números de la colección —del 7 al 10— mantuvieron al mismo equipo creativo a cargo de la adaptación. No obstante, las diferencias creativas de Roy Thomas con Marvel y el mismo George Lucas hicieron que a partir del número 11 Archie Goodwin pasara a escribir los guiones.

Entre los motivos por los que Thomas dimitió como guionista cabe señalar su disgusto con las restricciones argumentales que le exigían —ya comentadas más arriba— y con el hecho de que a Lucas no le gustó demasiado la historia relatada entre los números 7 y 10: las aventuras de unos «Siete Magníficos del

[1] El mayor error inintencionado de los equipos creativos de estos cómics surgió con la figura de Jabba el Hutt, quien en los primeros cómics de Marvel aparecía tal como George Lucas lo había concebido originalmente: como una especie de gorila u oso antropomórfico y no como la babosa que pudimos ver en *El retorno de jedi*. Asimismo, entre este apócrifo Jabba y Han Solo se entabló en los cómics una relación de amor / odio, como si el jefe de la mafia local de Tatooine hubiera sido un maestro de correrías de Han.

Espacio», con Han Solo y Chewbacca a la cabeza, donde aparecía un conejo antropomórfico de color verde. El malogrado Archie Goodwin se ajustó más a las indicaciones editoriales y firmó muchas historias de *Star Wars* de excelente calidad.

Goodwin no fue el único guionista con que contó el cómic; en sus páginas vimos a escritores de la talla de Chris Claremont o Mike W. Barr.

Los dibujantes (Chaykin, Carmine Infantino, Michael Golden o un primerizo Whilce Portaccio antes de saltar a la fama con *Factor-X*) hicieron un buen trabajo, sobre todo en las batallas espaciales, y no cayeron en el error cometido por casi todos los dibujantes encargados de retratar rostros de actores famosos protagonistas de las películas objeto de adaptación al cómic: crear rostros acartonados, fieles a la realidad pero carentes de expresividad. Los personajes adoptaron la expresión característica de los héroes Marvel de aquella época. También es cierto que eran dibujantes reconocidos y de calidad profesional contrastada y eso se nota en esta clase de cómics.

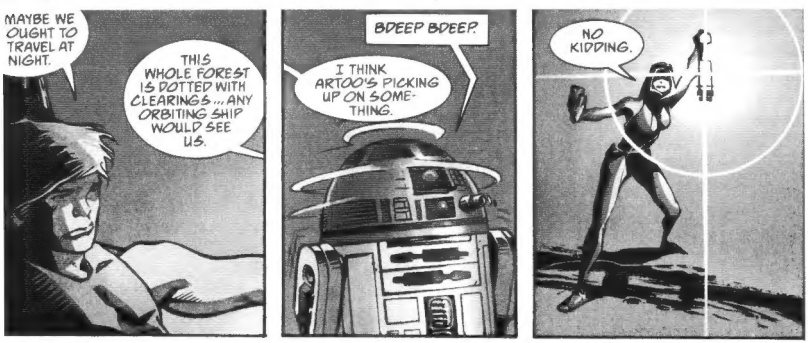
Los cómics en sí eran pura aventura sin complicaciones —la mejor *space opera* publicada por Marvel en mucho tiempo— y el lector tenía la posibilidad de sumergirse en el mismo universo que tanto le fascinó en la gran pantalla, con el gran aliciente de encontrar nuevos escenarios no aparecidos en el cine, un mundo con casinos estelares tipo discoteca de los años 80 y con antecedentes curiosos como el título de un episodio: *El Imperio ataca* (*The Empire Strikes!*). Empero, su mayor problema residía en abusar del esquema utilizado en series de televisión tipo *El fugitivo*, con episodios en que los héroes llegaban a un lugar huyendo de los malos de turno —el Imperio—, se las apañaban para arreglar los problemas de los lugareños, en ocasiones conocidos del pasado de los protagonistas, y escapaban justo antes de que llegaran las tropas imperiales

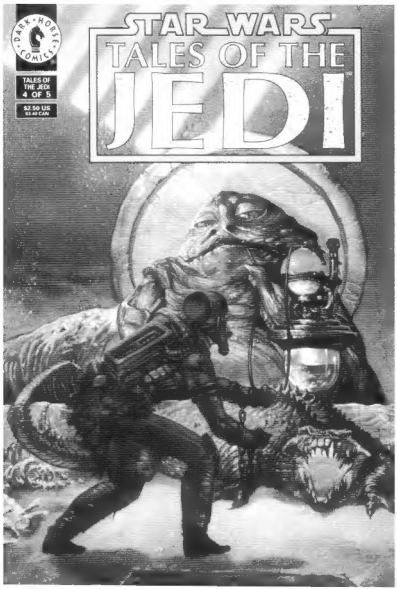
La gran crisis de la serie llegó con el estreno en cines de *El Imperio contraataca*, cuyo final dejaba bien claro que la historia continuaría en la siguiente entrega. Los guionistas se las ingeniaron para alargar con mayor o menor fortuna —hubo más de lo segundo que de lo primero— la búsqueda de Han Solo durante tres años, hasta que se estrenó la esperada película que supondría la conclusión del argumento dejado a medias con un «Continuará» en el *Episodio V*.

En 1983 se estrenó *El retorno del jedi*, que cerraba la trilogía cinematográfica y en su versión tebeística sucedió algo infrecuente en los cómics de la saga: la adaptación fue publicada como cómic independiente, en formato magazine ajeno a la serie regular. Los autores de esta adaptación —publicada en España por Fórum en un tomo de su colección de gran formato Novelas Gráficas— fueron unos habituales de la serie regular, Archie Goodwin y Al Williamson, quienes ya habían adaptado *El Imperio contraataca* en su momento.

Todo parecía indicar que la serie de cómics de *Star Wars* estaba condenada a su desaparición pero, anticipándose a Dark Horse y la exitosa franquicia de novelas posteriores a *El retorno del jedi*, se vieron durante tres años hechos posteriores a las muertes del emperador Palpatine y Darth Vader, junto con los primeros pasos para la creación de la Academia Jedi.

La colección cerró en 1986 con el número 107. Posteriormente la productora de bajo presupuesto Cannon Group llegó a un acuerdo con Marvel para reeditar estos cómics. En los años 90 —cuando el interés del gran público por *Star Wars* renació tras el estreno de las famosas y discutidas ediciones especiales y el anuncio del rodaje del *Episodio I*— Dark Horse, sucesora de Marvel en la publicación de cómics basados en franquicias de éxitos cinematográficos, reeditó todas las adaptaciones que hizo Marvel de las películas en una colección llamada Star Wars Classics .


MAYBE WE OUGHT TO TRAVEL AT NIGHT.
THIS WHOLE FOREST IS DOTTED WITH CLEARINGS... ANY ORBITING SHIP WOULD SEE US.
BDEEP BDEEP
I THINK ARTOO'S PICKING UP ON SOMETHING.
NO KIDDING.



Los cómics Marvel de *Star Wars* no fueron precisamente fieles al original ideado por George Lucas y sus bases se asientan en el famoso estilo de esta editorial para hacer cómics de superhéroes, siendo consideradas historias apócrifas por muchos aficionados a la saga; no obstante fueron más fieles al concepto de *space opera* que vendió Lucas en sus tres primeras películas que la mayoría de de los cómics publicados por su sucesora, Dark Horse.

DARK HORSE, LOS CONTINUADORES DEL MITO

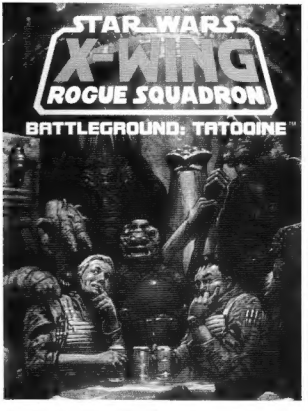
Seis años después del estreno de *El retorno del jedi*, la división de mercadotecnia de Lucasfilm se reactivó ante el casi seguro rodaje de nuevos episodios cinematográficos de la saga. Se inició la publicación de libros y cómics basados en la franquicia. Dark Horse, pionera de las editoriales independientes, se hizo con los derechos de publicación del cómic. Su primer lanzamiento fue *Dark Empire* (*Imperio oscuro*, Norma), una historia tan oscura como su título, escrita por Tom Veitch y dibujada por Cam Kennedy. Le siguieron dos secuelas: *Imperio oscuro II* (Norma) y *Star Wars: El fin del Imperio* (Norma), en la que Jim Baike sustituía a Cam Kennedy en los lápices.

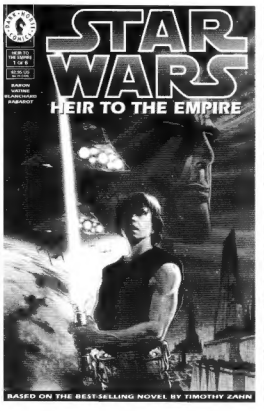
En esta trilogía —pues las tres series constituyen un sólido arco argumental cerrado— destaca el uso peculiar de los colores, con un predominio de los colores básicos y empleando una tonalidad distinta para cada personaje.

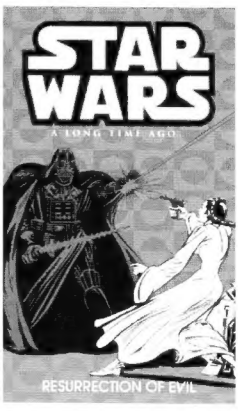
Su desarrollo es el que cabe esperar en cualquier *space opera* convencional, con un grupo de héroes dividido y cada cual luchando por sus propios intereses, para luego hacer frente al enemigo común.

En estos cómics seremos testigos del primer amor de Luke con una aprendiz de jedi llamada Jem;[2] de los primeros pasos para el nacimiento de la Academia Jedi; de los intentos del Emperador de atraer casi con éxito a los hijos gemelos de Vader al Lado Oscuro; del nacimiento del tercer hijo de Leia y Han Solo; del Holocrón Jedi —una enciclopedia que contiene toda la historia

[2] Una incongruencia debida a que tanto las novelas de Timothy Zahn —situadas cinco años antes que *Imperio oscuro* y donde apareció por primera vez Mara Jade, la futura esposa de Luke— como la serie de cómics *Imperio oscuro* fueron escritas y publicadas casi a la par y que no previeron la popularidad que alcanzaría la antigua Mano del Emperador ni la poca sintonía existente entre los distintos escritores de las nuevas historias sobre *Star Wars*.







de la Orden de los Caballeros Jedi—; los grandes centros de producción de las armas y vehículos imperiales y el nuevo orden en la galaxia tras la mayor derrota sufrida por el Imperio.

Uno de los méritos de esta trilogía, aparte de su calidad indudable, reside en los extensos apéndices de texto incluidos al final de cada número. Cada apéndice repasaba datos inéditos en pantalla acerca de la vida de muchos personajes, por ejemplo Han Solo. Otros temas tratados fueron la creación de los clones para mantener eternamente joven a Palpatine (detonante de las guerras clon), datos sobre el Holocrón, la historia de la fundación de la Orden Jedi y su época de mayor esplendor (origen de los argumentos para los cómics *Tales of the Jedi*), la fundación de la Nueva República, el retroceso del Imperio tras la batalla de Endor, su auge a través de los Grandes Almirantes, su nueva derrota y la resurrección del Emperador; e incluso el funcionamiento y composición de los sables de luz. Estos apéndices suponen sin duda obras de referencia para cualquier aficionado al universo nacido de la mente de George Lucas.

Tras el éxito de estos primeros cómics llegó *Tales of the Jedi* (*Star Wars: Relatos de los jedi*, Norma),[3] donde a lo largo de varias miniseries escritas por Kevin J. Anderson y Tom Veich se veían hechos acaecidos cuatro y cinco mil años antes del nacimiento de Luke Skywalker, como el surgimiento de los lores de Sith y la corrupción y posterior redención del jedi Ulic Qel Droma.

A continuación se produjeron numerosas series, números especiales y miniseries cuya enumeración y análisis ocuparían un número entero de *Yellow Kid*, por lo que a continuación reseñaremos las series más importantes y que contaron con una edición española.

Dos personajes, Wedge Antilles y Boba Fett, que gozan de una enorme aceptación entre el público (pese a que ninguno de los dos aparece más de diez minutos en cada película), contaron con sus correspondientes colecciones y especiales para contentar a los fans.

Así, Wedge Antilles, piloto que sobrevivió al asalto de la primera Estrella de la Muerte junto con Luke Skywalker, contó con la gama de mini series tituladas *X-Wing: Rogue Scuadron* (*Ala-X. Escuadrón Rebelde*, Planeta). Ambientadas cuatro años después del *Episodio VI*, fueron escritas casi en su totalidad por Michael A. Stackpole. Se observan signos de un alarmante bajón de calidad tanto en el guión como en el dibujo, en el que se aprecia uno de los mayores defectos de los dibujantes de estos cómics: fusilar maquetas de naves de *Star Wars* de forma indiscriminada en todas las viñetas donde hay una batalla, en vez de esforzarse en desarrollar los guiones con la mayor diligencia posible. De *X-Wing* se han publicado en España las series limitadas *La oposición rebelde* y *El problema fantasma*.

Boba Fett, el otro personaje carismático de escasa presencia en pantalla, tuvo peor suerte si cabe que el piloto coreliano y sus diferentes especiales y series limitadas —casi todas ellas publicadas en nuestro país por Norma— lo convirtieron en un sosias de Lobo, el personaje mas políticamente incorrecto de DC Comics.

En un intento de explotar el filón, Dark Horse contraatacó con toda una pléyade de adaptaciones al cómic de grandes éxitos literarios.

[3] De estas miniseries tan sólo hemos visto publicadas en España *Star Wars: Tales of the Jedi-Knights of the Old Republic* (*Relatos de los jedi*, Norma Editorial) y *Star Wars: Tales of the Jedi. The Freedon Nadd Uprising*. (*Relatos de los jedi. El Alzamiento de Freedon Nadd*, Norma Editorial)

Una de las primeras obras adaptadas —en este caso, readaptada a la continuidad oficial de la saga— fue *Star Wars: Splinters of the Mind's Eye* (*Star Wars: El ojo de la mente*, Norma).[4] Los responsables de esta correcta adaptación fueron Terry Austin y Chris Sprouse. La acción se sitúa poco después de *La guerra de las galaxias*. Es la primera franquicia de la saga y fue escrita por Alan Dean Foster, quien hizo de «negro» a George Lucas con la novelización de la primera película.

La multimediática obra *Shadows of the Empire*, situada entre los episodios V y VI, y en la que se narraba la búsqueda de Han Solo, los primeros pasos de Luke para convertirse en un caballero jedi y la aparición del príncipe Xizor, un nuevo y mortífero enemigo para la Alianza Rebelde y el propio Imperio, contó también con un cómic escrito por John Wagner y Kilian Plunkett *Sombras del Imperio* (Norma).

Heredero del Imperio, trilogía literaria escrita en 1991 por el novelista Timothy Zahn y que supuso en materia de libros para *Star Wars* lo que *Imperio oscuro* en el medio de los cómics, fue la adaptación al cómic de una novela más lograda de Dark Horse, además de ser unos de los mejores cómics de la saga publicados la editorial, casi a la altura de *Imperio oscuro*.

El guionista de las tres series limitadas que adaptaban la trilogía —*Heredero del Imperio* (*Heir to the Empire*), *El resurgir de la Fuerza Oscura* (*Dark Force Rising*) y *La última orden* (*The Last Command*), todas en Norma—, en la cual se nos presentaba a personajes tan bien construidos como el Gran Almirante Trawn o Mara Jade, fue Mike Baron, autor de una de las mejores obras independientes de los años ochenta: *Nexus*. Baron se jactó de haber usado en todos y cada uno de los diálogos de estos cómics los diálogos empleados por Timothy Zahn en sus tres novelas. Pese a ser un acierto, la lectura de numerosas páginas y viñetas de esta tripleta de series limitadas se antoja un tanto farragosa.

Con el estreno de las controvertidas ediciones especiales cinematográficas, Dark Horse reeditó en su colección Classic Star Wars (Norma) las adaptaciones que realizara Marvel de las tres primeras películas en los años 70 y 80. Dentro de esa cabecera fueron publicadas también las tiras de prensa realizadas por Archie Goodwin y Al Williamson, éstas inéditas en España.

Con la edición especial de *La guerra de las galaxias*, Dark Horse publicó otra olvidable miniserie de cuatro números, escrita por Bruce Jones y dibujada por Eduardo Barreto, que versionaba esta película: *La guerra de las galaxias. Edición especial*, Norma)

También desde Japón la editorial del caballo oscuro llevó a Estados Unidos la versión manga de las películas por Hisao Tamaki. Estos cómics destacaron por ofrecer escenas inéditas de las películas tanto en la primera versión de la saga como en la edición especial.

Crimson Empire I y II (*Imperio carmesí* I y II, Norma), situados un año después de lo sucedido en *Empire's End*, mostraron el lado más oscuro de *Star Wars* a través de los ojos de Kir Kanos, ex guardia carmesí de Darth Vader. Si bien el guión de Mike Richardson y Randy Stradle nos sumergía en una historia propia del cine negro de los años 40 con unos bajos fondos de la galaxia demasiado reales, con antihéroes y donde nadie es quien parece ser, el dibujo de Paul Gulacy era pésimo y lastraba

[4] Esta novela, escrita por Alan Dean Foster tras del estreno de *La guerra de las galaxias*, presentaba unos cuantos errores de bulto en cuanto a la continuidad de la serie, visto lo sucedido en las películas de la trilogía estrenadas *a posteriori* de su publicación, sobre todo en lo que respecta a la relación entre Luke y Leia.

una buena historia. Al menos, el coloreado por ordenador y el uso de maquetas salvaban los muebles en el apartado gráfico.

El estreno del esperado *Episodio I* conllevó un aluvión de novedades durante todo el año 1999.

En cuanto a la trilogía original podemos destacar *Mara Jade. By the Hand of the Emperor* (*Mara Jade. Por la mano del Emperador*, Norma). Narra las intrigas palaciegas acaecidas en el centro del Imperio tras la muerte del emperador Palpatine y la derrota de las fuerzas Imperiales subsiguientes a la batalla de Endor desde la perspectiva de Mara Jade, confidente, aprendiz y lugarteniente del Emperador. Contó con argumento de Timothy Zahn —creador del personaje—, guión de Michael A. Stackpole y Timothy Zahn y dibujo del español Carlos Ezquerra.

Kevin J. Anderson continuó su serie de novelas sobre la Academia Jedi fundada por Luke Skywalker en *Academy Jedi. Leviatan* (*Academia Jedi. Leviatán*, Planeta), cuya acción discurre trece años después de *La guerra de las galaxias*. En esta serie los protagonistas son los aprendices de jedi de Luke Skywalker, y éste apenas interviene en el desarrollo de la acción. Resulta curioso que una novela se continúe directamente en un cómic.

Vader's Quest (*La caza de Vader*, Norma), de Darko Macan y Dave Gibbons, sitúa al lector poco después de la batalla de Yavin, con el descubrimiento por parte de Darth Vader de la identidad del héroe rebelde de esa batalla y sus intentos de capturarlo. Se topa con Jal, piloto rebelde celoso de Luke Skywalker por haber ocupado su puesto en la batalla de Yavin cuando sufrió un ataque de sarampión, y que no pudo llevarse la gloria de la victoria.

El *Episodio I* produjo abundantes series limitadas y especiales, entre ellas la fallida primera serie regular de Dark Horse. Ambientada en esa época, contó con varios arcos argumentales independientes (*Star Wars*, Planeta, y la serie limitada de tres prestigios *Outlander*, Planeta).

Los miembros del Consejo Jedi de la vieja República protagonizaron *Star Wars: Misión en Malastare*, de Timothy Truman, Tom Lyle y Robert Jones.

La nueva intentona de serie regular es *Star Wars: Tales* (*Star Wars: Relatos*, Planeta), una serie trimestral con varios relatos independientes dentro de cada ejemplar, escritos y dibujados por muchos de los mejores autores del cómic americano. Destaca el relato "El robot jedi", aparecido en el número 1 y escrito por Peter David.

La trilogía original parece haber sido postergada por Dark Horse en sus cómics en detrimento del universo temporal del *Episodio I*, sobre todo en lo relacionado con el arco temporal de la serie y la narración de las aventuras de Luke, Han y Leia en la polémica —e inédita en Espan— saga novelística Vector Prime. En esta saga, una raza extragaláctica poseedora de tecnología tecno orgánica llamada Yuuzhan Vong intenta invadir la galaxia de nuestros protagonistas, cuando la paz y la Nueva República se habían instaurado en su totalidad.

SKYWALKER...
I SENSE YOUR PRESENCE... HOW DID YOU GET IN HERE?
THE CLONE LAB IS SEALED... MY MOMENT OF TRANSFERENCE IS CLOSE... NO ONE IS ALLOWED IN HERE NOW.
I HAVE COME TO PREVENT THAT TRANSITION.
YES... SO YOU HAVE... USING THE POWERS I HAVE GIVEN YOU.
LET ME OFFER YOU A BARGAIN, MY FRIEND... I WILL KILL YOU NOW... OR YOU CAN PERMIT ME TO MOVE INTO YOUR BODY.
THEN YOU AND I WILL RULE THE UNIVERSE... AS ONE.
I'VE LEARNED MANY OF YOUR SECRETS, YOUR MAJESTY. YOUR POWER OVER ME IS BROKEN. WHEN I DESTROY YOUR CLONES, YOUR REIGN WILL BE AT AN END.

En ese marco temporal apareció *Star Wars. Union*, un cómic almibarado en exceso cuya única novedad estriba en el matrimonio entre Luke Skywalker y Mara Jade. Su guionista fue el habitual Michael A. Stackpole y su dibujante Robert Teranishi, quien pintó a Mara Jade inspirándose en Mira Sorvino y al jedi Kam Solusar como si fuera Bruce Willis.

Star Wars. Chewbacca sirvió como epílogo a la novela en que el *wookiee* fallecía en un acto de heroísmo. A través de varios relatos cortos con guión de Darko Makan y varios dibujantes, cuyo hilo conductor es un C3PO que ejerce de periodista recopilador de datos sobre la vida de este *wookie*, los lectores leerán fragmentos hasta ahora inéditos de su vida. Un cómic muy interesante.

Esto es lo más reseñable en cuanto a Dark Horse, por el momento. La franquicia de *Star Wars* en dicho sello va viento en popa y cada mes surgen nuevos tomos unitarios, series limitadas o recopilatorios, a los cuales les acompañaron unos cuantos títulos extra derivados del estreno del *Episodio II* ambientados en el universo de las precuelas. Algunos llevan dibujos del español Ramón F. Bachs, caso de las series limitadas *El fin del infinito* (con guión de Pat Mills), *Los jedi contra los sith* (con guión de Darko Macan), *Qui-Gon y Obi Wan* (con guión de Ryder Windham) y la consabida adaptación al cómic de la película, a cargo de los guionistas George Lucas, Jonathan Hales y Henry Gilroy, con Jan Duursema a los lápices.

UNA ESCASA ESPERANZA.

El universo de la trilogía original parece haber sido relegado en el mundo del cómic, por desgracia para sus innumerables seguidores. Aun así, todavía quedan autores que ofrecen propuestas interesantes ambientadas en la segunda (y mejor, no me cansaré de decirlo) trilogía de la saga, en la que un joven granjero descubre que es el salvador de la galaxia, está a punto de cometer incesto con su recién recuperada hermana y descubre que su heroico padre se ha convertido en un maniático asesino enfundado en una armadura negra que destruye planetas por placer y rompe gargantas con el hecho de pensarlo.

La última propuesta llega con la colección de series limitadas Star Wars. Infinitos, una especie de *What If* u *Otros mundos* en la que se plantean historias alternativas sobre lo que hubiera pasado si, por ejemplo, Luke Skywalker no hubiera destruido la primera Estrella de la Muerte o hubiese muerto en el planeta helado de Hoth antes de ser encontrado por Han Solo.

En España, de momento, ya ha sido publicado el especial *Star Wars. Infinitos. Una nueva esperanza*, que recopila los cuatro *comic books* correspondientes a *Star Wars Infinities. A New Hope*, en la que el guionista Chris Warner y el dibujante Drew Johnson narran una historia normalita realizada con cierto oficio donde, en efecto, Luke erró el tiro que destruiría la primera Estrella de la

WISHFUL THINKING, TYCHO! THE ALLIANCE HAS A LOT OF FEMALE AGENTS.
YEAH, BUT...
CAPT. WEDGE ANTILLES
HOW MANY WOULD HAVE THE GUTS TO GO UNDERCOVER ON TATOOINE, IN THE MIDDLE OF A CHAMS HAUK ?
LT. TYCHO CELCHU
SURE, LIEUTENANT CELCHU, YOU AREN'T SUGGESTING THAT FEMALE REBELS LACK COURAGE!
EL SCOL
OKAY, TYCHO, LET'S HEAR YOU FAST TALK YOUR WAY OUT OF THIS ONE!

Muerte. Ello provoca una historia distinta a la que conocemos, pero que al fin y al cabo es de *Star Wars* y donde, a pesar de la premisa, nada será tan diferente como la historia «de verdad».

Ya sea con la trilogía apócrifa de los *Episodios* I, II y III o con *La guerra de las galaxias* de Luke Skywalker y Darth Vader, el público siempre pide más y en más medios —cómics o libros—, aparte del cine. Por tanto, la historia de los cómics de *Star Wars* en Dark Horse o en otras editoriales, continuará.

Y AQUÍ EN ESPAÑA...

Si la publicación de los cómics de *Star Wars* en los EEUU se caracterizó por los éxitos de ventas y cierta estabilidad editorial. No se puede decir lo mismo de lo sucedido aquí, al otro lado del charco. La primera en conseguir los derechos fue Editorial Bruguera —desaparecida y reconvertida en lo que hoy conocemos como Ediciones B— en 1977 nada más estrenarse la película.

En formato *comic book* llegó a editar hasta el número 17 de la colección americana y publicó dos series limitadas de dos números cada una en formato tomo: *La guerra de las galaxias*, que recopilaba los seis primeros números de la serie —que, a su vez, adaptaban la película— y *El Imperio contraataca*, un título que nada tenía que ver con el *Episodio V* y que recopilaba la saga americana *The Empire Strikes!* (los números 18 al 23 de los *comic books* norteamericanos) más un número independiente.

Con el estreno de *El Imperio contraataca* se editaron en un solo tomo los seis ejemplares que adaptaban la mejor entrega de la saga cinematográfica.

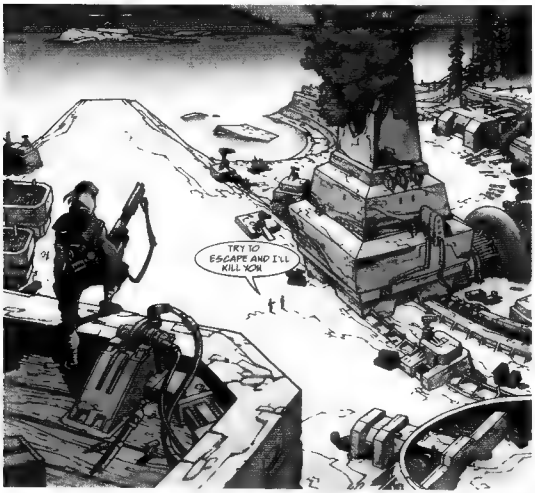
Y eso fue todo por parte de Bruguera, dado que las escasas ventas obligaron a la editorial barcelonesa a cancelar la serie. Tal vez esta escasez de ventas se debió a la nefasta edición que perpetró —de juzgado de guardia— y que se caracterizaba por alterar el tamaño de las páginas, usar rotulación mecánica en los bocadillos y no respetar el coloreado original, empleando el suyo propio en el que abundaban los colores planos y hasta la alteración cromática de algún personaje indispensable (el dorado robot C3PO, aquí azul).

Ediciones Vértice recogió el testigo en 1981 e inició, otra vez, la publicación de la serie desde el número 1 a razón de dos ejemplares por número en la colección Mundicomics. Por problemas de derechos, hasta el número 3 la serie se llamó Guerras Estelares —la marca *La guerra de las galaxias* seguía en manos de Editorial Bruguera— y cerró en el número 9, por falta de ventas o por los problemas internos de la empresa. En cualquier caso, es lógico pensar que el aficionado a *Star Wars* no iba a comprar de nuevo los cómics que ya había adquirido hacía sólo cuatro años.

La continuidad llegó de la mano de Surco, heredera de Vértice, que continuó publicando la serie con el mismo formato desde el punto en que la dejó la empresa madre. Las portadas eran de López Espí, habitual de Vértice y la colección se llamó ya *Star Wars*. Duró apenas otros ocho números, aunque se incluían dos *comic books* originales por cada uno español, como solía hacerse en la época.

A mediados de los años ochenta, al amparo del éxito de El retorno del jedi, Fórum, filial de Planeta, inició la publicación de los cómics de la serie regular a partir de la adaptación de *El Imperio contraataca*. Aunque sus contactos con la saga se iniciaron en 1983, cuando publicara la adaptación de *El retorno del jedi* en su colección Novelas Gráficas,[5] optó por publicar dos números por ejemplar. Como complemento, se incluía un cómic de los Micronautas. La edición resultaba muy digna, pero se usaba el famoso

[5] Colección de cómics al estilo europeo en cuanto al formato donde se publicaban normalmente las adaptaciones al cómic de las películas más taquilleras del momento del género de la ciencia ficción y la fantasía.



«formato Fórum» que el lector conoce por la edición española de *Ultimate Spiderman*. Cerró en el número 13 debido también a la falta de interés del aficionado por *Star Wars*. Con este cierre quedó sin publicar en España un buen número de ejemplares que, todavía hoy, siguen inéditos de la época de Marvel Comics. No obstante, gracias a su reciente reedición por Dark Horse en los EEUU, bien podrían publicarse de nuevo aunque sea en esas famosas y tan de moda Bibliotecas Marvel. También en esa época Forum publicó las versiones en viñetas de las famosas series orientadas al público infantil *Droids* y *Los ewoks*.

Dark Horse consiguió los derechos de edición de cómics de *Star Wars* a principios de los años 90. Así, Norma (que había firmado un acuerdo de edición en España con esta editorial) se hizo cargo de la edición en castellano de las miniseries publicadas por Dark Horse sobre la saga.

Comenzó con *Imperio oscuro* e *Imperio oscuro II* en formato *comic book*, a la vez que publicaba las dos primeras miniseries de *Relatos de los jedi* (que Norma dejó inconclusa y nos privó de conocer la caída del primer Jedi oscuro). Con *El fin del Imperio*, la editorial barcelonesa optó por el denominado «formato Norma», consistente en recopilar en un tomo prestigio dos *comic books* americanos, con lo cual se incrementó de forma notable el precio de estos cómics.

Hasta 1999 publicó títulos de *Star Wars* de forma muy desordenada y poca cosa del fondo editorial de Dark Horse relativo a la saga galáctica. Es uno de los motivos por los que surgió una pugna por los derechos de la por aquel entonces trilogía de Lucas entre la misma Norma y Planeta, que provocó que, durante un tiempo, la primera publicara los cómics ambientados en la trilogía central y los años posteriores al *Episodio VI*, mientras que la segunda editaba las historias ambientadas durante el *Episodio I*, al principio en formato *comic book*.

Finalmente, en el año 2000, Planeta se hizo con los derechos al completo de los cómics de Star Wars y editadó, además de todo lo relacionado con los *Episodios* I y II, cómics de los personajes de la trilogía central actuales y algunos que Norma dejó colgados durante años. Optando por el formato prestigio, que tan buenos resultados le dio a Norma, aunque últimamente parece querer editar sagas completas en unos todavía más caros grandes tomos (por extensión de páginas) en formato prestigio.

Desde entonces, Planeta edita estos cómics en nuestro país, con cierto éxito merced a la repercusión de los estrenos de las precuelas de la saga y, seguramente, lo seguirá haciendo en el futuro. Todo esto, por supuesto, mientras la falta de ventas no les obligue a cerrar otra vez, cosa que dudo mientras *Star Wars* mantenga el interés entre los lectores.

© 2003, José Luis Mora

LA COSA DEL PANTANO: DE LOUISIANA AL FINAL DEL UNIVERSO

Rodolfo Martínez

Un superhombre de barro y ramas en vez de capa y disfraz. Eso era, a fin de cuentas, la Cosa del Pantano. Wes Craven lo convirtió en actor con traje de goma. Y DC decidió darle una nueva oportunidad a un título que no parecía tener salida y entregarlo a un guionista inglés semidesconocido: Alan Moore, quien no sólo dio la vuelta al personaje, sino que subvirtió el ordenado universo editorial, dotándolo de un reverso tenebroso y mítico y convirtiéndolo en un tebeo para la historia. ¿Quién dijo que Dios no juega a los dados?

En los años 80 del pasado siglo parecía que algo estaba a punto de pasar en el mundo del cómic americano: mientras Marvel Comics no era capaz de mirar a su alrededor y comprender lo que estaba ocurriendo, DC se encontraba en el mismo ojo del huracán, lanzando nuevos proyectos a velocidades aterradoras y marcando por primera vez el ritmo que habían perdido cuando Lee y Kirby redefinieron a los superhéroes en los años sesenta.[1] Visto hoy, buena parte de lo que se nos vendió bajo el reclamo de la «innovación» no ha envejecido demasiado bien, pero incluso los proyectos más fallidos intentaron (no siempre con el suficiente talento ni con la honradez necesaria) sacudir un poco los cimientos de un género que parecía estar anquilosándose para siempre.

Alan Moore se convirtió (probablemente sin pretenderlo) en abanderado de esa revolución que, pensábamos, cambiaría para siempre el cómic americano y que no dejó más rescoldos que un puñado de personajes de psique torturada y motivaciones dudosas que acabarían dando paso a tebeos cada vez más vistosos y huecos y en los que el *story telling* se volvería superfluo frente a espectáculos cromáticos cada vez más desenfrenados. Eso no fue culpa de Moore, por supuesto, quien se limitó a hacerlo todo lo bien que podía (y vaya si podía) y a redefinir el concepto del superhombre no una, sino dos veces, y en ambas ocasiones se atrevió a llegar hasta el final, si bien los resultados fueron dispares.

Su *Miracleman* es una obra fallida en muchos aspectos a la que las circunstancias editoriales frustraron en su desarrollo. Su mayor aliciente, el asistir a la evolución de Moore como narrador, resulta también su principal defecto: el resultado es una obra irregular, tanto desde el punto de vista gráfico (demasiados dibujantes demasiado distintos para que la obra tuviera un aspecto unitario) como narrativo.

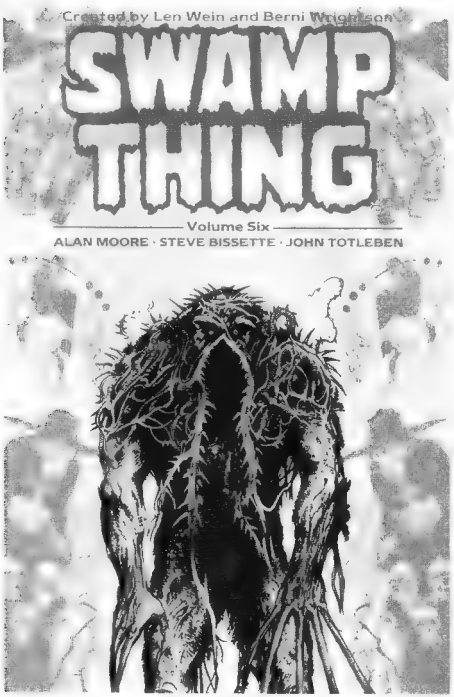
La otra cara de la moneda es *Watchmen*, un tebeo construido con una precisión casi maniática y que fue aclamado como una obra maestra prácticamente desde su publicación. Con *Watchmen* parecía que se acercaba el amanecer de una nueva era

No cabe duda de que lo que acabo de decir es una exageración: Marvel no dejó de publicar tebeos interesantes en ese periodo, pero sí que pareció perder la primacía frente a la exuberancia editorial de su competidora. Lo peor no fue eso, sino la cerrazón de muchos *marvel zombies* supongo que por algo se les llamaba así— que, especialmente en nuestro país, negaron en todo momento que la DC pudiera estar haciendo algo interesante e incluso se hubiera podido adelantar a su querida Marvel. Y ni siquiera hace falta hablar de los tebeos «serios» o «adultos». Me resulta difícil contener la risa cuando pienso en los comentarios de los correos de los comic-books españoles de la época, donde supuestos profesionales trataban de defender con seriedad que una mediocridad manifiesta como *Secret Wars* no sólo era infinitamente superior a *Crisis en Tierras Infinitas* sino que la segunda era una copia de la primera.

y lo que en realidad sucedió fue que llegó el crepúsculo antes de que nos diéramos cuenta. Pocos autores supieron aprovechar la lección que dio Moore con su obra (que el cómic era, por fin, un medio narrativo que se podía medir en pie de igualdad con cualquier otro) y la mayoría se limitaron a quedarse con lo más superficial y a amenazar con poblar nuestras estanterías de obras cada vez más estúpidas cuya carencia de algo interesante que contar y de los instrumentos adecuados para contarlo intentaba ocultarse tras formatos lujosos y técnicas supuestamente innovadoras, como si la herramienta usada para crear un tebeo, y no el uso que se haga de esa herramienta, fuera lo verdaderamente importante. Y ni siquiera me molestaré en mencionar *Arkham Asylum*, paradigma de cuanto acabo de decir.

Pero antes de *Watchmen*, Moore llevaba ya un tiempo dando salida a sus reflexiones más personales y tanteando (siempre sin traspasarlas del todo) las fronteras del medio en un *comic book* mensual que, sobre el papel, no parecía muy prometedor. Cuando se hizo cargo de la serie La Cosa del Pantano, ésta ya había visto sus mejores días y su destino no parecía otro que la cancelación. Había nacido como un homenaje a los tebeos de terror de la E.C. Comics de los años cincuenta y, después de unos principios prometedores a manos de sus creadores, el guionista Len Wein y el dibujante Bernie Wrightson, enseguida empezó a descender a unos niveles que rozaban, simultáneamente, lo ridículo y lo aburrido. El personaje tenía potencial, pero no habían sabido desarrollarlo de un modo adecuado.

¿Cómo hacerlo?, debió de pensar Moore al hacerse cargo de la serie. Muy simple: prescindamos de un pasado que es un lastre más que otra cosa, quedémonos con lo que nos interesa de él y partamos de cero. ¿El método? El mismo que ya hemos visto una y otra vez en tebeos, libros o series de televisión: todo cuando sabíamos, todo lo que se nos había contado sobre el personaje y su entorno era mentira.



A primera vista es un recurso de lo más facilón y manido. Pero el guionista inglés no se quedó allí. Podría haberse limitado a hacer que la Cosa del Pantano despertase un día, murmurara: «Qué pesadilla tan intensa acabo de tener» y echar de ese modo a un lado todo cuanto no le interesara del pasado del personaje. En lugar de eso, decidió tomarse la molestia de ser coherente, poner en evidencia la mentira apoyándose en lo que sabíamos de lo ocurrido con anterioridad y conseguir que todas las piezas encajasen tan bien que nadie pusiera en duda lo que se nos estaba contando. El resultado fue *Lección de anatomía*, un cómic en el que apenas ocurre nada y sin embargo pasa de todo. En poco más de veinte páginas Moore había hecho suyo al personaje y, sin renunciar a ser consistente con lo anterior, había conseguido comenzar casi desde cero y encauzar la serie al tipo de historias que quería contar.

En realidad el protagonista de ese número no es la Cosa del Pantano, sino Jason Woodrue, el Hombre Florónico, un villano de poca monta (en realidad uno más de esos enemigos estrafalarios que parecen ser la marca de fábrica de *Batman*) que Moore usa con verdadera maestría para hacer salir al descubierto la mentira sobre la identidad de la Cosa del Pantano, y que volvería a utilizar en los siguientes números para poner en solfa el ecologismo radical y de paso cantarnos unas cuantas verdades incómodas sin que pareciera que estaba predicando. A lo largo de la serie volvería a usar

ese truco de convertir al personaje principal de la serie en secundario por el método simple y efectivo de contar su historia a través de los ojos de otros; aunque sería su «epígono intelectual», Neil Gaiman, quien elevaría esa técnica a verdaderos refinamientos en las páginas de *Sandman*.

LAS PRIMERAS HISTORIAS

Moore aún está tanteando el terreno, no muy seguro del pantano en el que se ha metido, así que sus primeros números al frente de la colección se componen arcos argumentales breves en los que el guionista se va haciendo con los distintos personajes y creando poco a poco el ambiente que desea. Al contrario del detallismo milimétrico con el que está escrito *Watchmen*, en *La Cosa del Pantano* deja más libres a sus dibujantes (Stephen Bissette y, al principio, John Tottleben), permitiendo a menudo que ellos decidan el encuadre más adecuado para una escena, o la partición en viñetas de una secuencia narrativa.[2] No olvidemos que esta serie es el primer trabajo de envergadura que realiza para el mercado americano y, probablemente, no se siente aún demasiado seguro para imponer sus condiciones. A medida que avanza la saga y, especialmente, en números en que la composición visual es fundamental para que la historia funcione, es de suponer que Moore ya estaba usando su forma habitual de escribir un guión: partiendo la historia en páginas, ésta en viñetas e indicando al dibujante lo que se debía visualizar en cada una.

Desde el primer momento Moore es consciente de que, aunque se está moviendo fuera de las fronteras del género de superhéroes, sus historias se desarrollan en el mismo universo lleno de pijamas multicolores que cualquier otro tebeo de la editorial. Como él mismo afirma: «Creo que el Universo DC es un lugar fascinante como concepto y hay muchas cosas que me gustaría hacer en él. Por eso quería evitar que se tuviera la impresión de que La Cosa del Pantano existía en alguna nebulosa dimensión del Universo DC, lejos de la acción principal».[3] Y se apresura a dejarlo claro casi nada más entrar en la colección, en el arco argumental de tres números donde el Hombre Florónico intenta provocar una rebelión en el mundo vegetal y acabar con los animales que, para él, no hacen otra cosa que parasitar y explotar las plantas en su propio beneficio.

Sólo por su descripción en esa historia del satélite-cuartel general de la Liga de la Justicia de América, así como de los individuos que en él se reúnen, la historia ya merecería la pena:

> *Hay una casa sobre el mundo donde se reúnen los héroes. Hay un hombre con alas como los pájaros. Hay un hombre que ve a través del planeta y puede convertir su antracita en diamantes. Hay un hombre que se mueve tan rápido que su vida es una colección interminable de estatuas.*[4]

No pasa de ser una página donde se nos presenta a los superhéroes como criaturas semimíticas que están por encima de la humanidad, pero es una página soberbia: con una sola frase, Moore es capaz de definir a la perfección a un personaje como Flash tal y como él se vería a sí mismo.[5]

Durante la historia va quedando muy claro que hay ciertas amenazas para el mundo ante las que los superhéroes son impotentes y que sólo alguien como la Cosa del Pantano puede hacerles frente. Es casi como si el escritor nos estuviera contando de qué tipo de material piensa ocuparse a partir de aquel momento.

Así, por una parte, este arco argumental cumple con el propósito de sacar a la Cosa del Pantano del estado de estupor en que había caído al descubrir que no sólo no era Alec Holland sino que nunca lo había sido.

Y por la otra deja bien claro que estamos en un tebeo publicado por una editorial dedicada a los superhéroes y ambientado en el mismo universo donde viven, pero también que esto no es exactamente una serie de pijamas multicolores salvando al mundo: estamos en el sótano del Universo DC y, podremos subir de vez en cuando a la primera planta, o sus habitantes bajarán hacia nosotros, pero nuestro hogar son los rincones más pequeños y oscuros del brillante cosmos de arriba. En cierta manera podemos considerar que durante todo el periodo en el que Alan Moore estuvo al frente de la colección esta se convirtió en un muestrario —y de paso una exploración y reelaboración— de lo que podríamos llamar los «mundos olvidados» de la DC.

[2] «Mis guiones son generalmente un grupo de anotaciones desordenadas e incoherentes que derivan en visiones casi imposibles de dibujar. Aun así, Steve y John son capaces de abrirse camino entre todo ese galimatías de un extranjero y entrever una narrativa visual lúcida». Alan Moore, en una entrevista concedida a *Comics Journal*. Reproducida en *La Cosa del Pantano* núm 4 (primera serie). Ediciones Zinco, Barcelona, 1988.

[3] Entrevista concedida a *Comics Journal*.

[4] *Swamp Thing* núm. 24. Publicado en Clásicos DC núm. 25. Ediciones Zinco, Barcelona, 1990.

[5] Siempre he sospechado que, o bien Mark Waid o bien Alex Ross (posiblemente ambos), tenían muy presente esa descripción del Velocista Escarlata cuando empezaron a trabajar en *Kingdom Come*.

Pocas veces a lo largo de la serie nos encontraremos con batallas espectaculares o duelos de superpoderes. No es con sus habilidades de hombre-planta —habilidades que, en cierta medida, aún desconoce— como la Cosa del Pantano derrota al Hombre Florónico: sino con sus palabras. Con un par de frases hace añicos el castillo de naipes que este había construido y le abre los ojos para que contemple la realidad de lo que estaba a punto de hacer.[6] Después, deja que sean los héroes de la JLA quienes se encarguen del desquiciado Woodrue y él permanece en el anonimato, conformándose con haber hecho lo que tenía que hacer y sin darle importancia al reconocimiento público.

Entretanto, ha llegado el momento de deshacerse de uno de los enemigos clásicos de la Cosa del Pantano y, de paso, plantar las semillas (nunca mejor dicho) para que la criatura encuentre a su compañera. Anton Arcane —una especie de amalgama del doctor Frankenstein, el doctor Moreau y el doctor Muerte que había sido el archienemigo de la criatura en el pasado— regresa de entre los muertos para poseer el cuerpo de Mathew Cable[7] mientras Swampy salva a su esposa

[6] Un recurso no muy distinto al que Gaiman usaría para poner fin al simposio de asesinos sistemáticos en la saga *Casa de Muñecas*

[7] Personaje que posteriormente veremos reaparecer en el Sandman de Neil Gaiman, convertido en el cuervo de Morfeo

Abby de una criatura de pesadilla nacida de los temores y la humillación de un niño.

Tras esto, el caos se desencadena. Arcane se manifiesta, usa los poderes de Mathew para robar el alma de Abby Cable y la condena al infierno, mientras reta a la Cosa del Pantano a que bailen juntos «un último, torpe y desesperado vals».[8] Moore decide narrar su propia versión de *La Divina Comedia* y hace que su criatura elemental (que aún no sabe que lo es) vaya al más allá en busca de su amada: sus guías serán nada menos que Deadman —en el Purgatorio, o algo muy parecido—, el Fantasma Desconocido —en el Cielo— y el Demonio Etrigan —por supuesto, en el Infierno—. Durante su viaje, el Fantasma Desconocido recoge una flor de una de las laderas del cielo y se la da como pago al demonio cuando este decide ayudar a la Cosa del Pantano a recuperar el alma de Abby: para Etrigan, plantar en el infierno una flor procedente del cielo es darle un toque artístico a su crueldad diabólica. Un recuerdo de lo que los condenados pudieron haber tenido y no tendrán jamás y que hará aún peores las torturas del infierno.

La Cosa del Pantano poco o nada quiere saber al respecto. Busca el alma de Abby y la rescata y, con ayuda de Etrigan, vuelve al mundo material. No puedo resistirme, sin embargo, a comentar el momento del encuentro de la criatura con Arcane, condenado al infierno y que cree llevar una eternidad entera sufriendo por sus crímenes, cuando lleva poco más de un día. Moore se las apaña a la perfección para conjugar un ambiente malsano y desagradable con un tono poético y perfectamente medido que hacen de esta historia una de las mejores de su primera etapa en *La Cosa del Pantano*.

La serie parecía encarrilada, y daba la impresión de que estaba muy claro el tipo de historias que Moore pretendía contar en ella: una suerte de fantasía oscura en la que lo mítico, lo gore, lo tenebroso y lo poético pudieran convivir sin problemas.

Pero en los siguientes tres números nos da la sorpresa. En Pog (además del homenaje evidente al Pogo de Walter Kelly) nos cuenta una historia de ciencia ficción con moraleja, tan ingenua, triste, encantadora y bien llevaba que cuesta contener las lágrimas cuando llegamos al final. En *Abandoned Houses* nos presenta una secuencia onírica en la que Abby contempla anteriores encarnaciones de la Cosa del Pantano (aprovechando para reeditar la historia original de Wein y Wrightson) guiada por Caín y Abel, dos personajes que volverían a aparecer en la serie al final de *American Gothic* y que Gaiman convertiría poco después en parte del elenco habitual de su particular reino del sueño.[9] Para rematar la faena, en *Ritos de primavera* el guionista abandona toda pretensión de contar un cuento de miedo y se limita a narrar una historia de amor con toques sicodélicos en la que apenas pasa nada y que casi parece inspirada por una canción de los Beatles en sus momentos más «viajeros».

En ese momento uno no puede por menos que preguntarse qué tipo de cómic tiene entre las manos, en qué aventura nos está embarcando Alan Moore. Al principio parecíamos estar ante un tebeo fantástico con evidentes elementos de terror. Y ahora nos encontramos con que Moore no renuncia a contarnos un cuento de cf, una historia de amor o, incluso, a jugar a mitólogo e intentar poner un poco de orden en el Más Allá literario de la DC.[10]

¿Tenía claro Alan Moore lo que pretendía hacer en *La Cosa del Pantano* o él mismo estaba tanteando un terreno nuevo, recorriendo un territorio que para él era tan desconocido como para nosotros? La segunda opción parece acercarse más a la realidad, ya que durante toda su etapa al frente de la serie nunca se ciñó de forma estricta a un solo género (si bien siempre tuvo presentes las raíces del personaje como procedente del mundo del terror) ni se encasilló en una única fórmula literaria. A lo largo de sus cuarenta y cinco números en *Swamp Thing*,[11] Moore ensayó distintos puntos de vista narrativos, formas diferentes de aproximarse a la historia para contarla, desde el narrador omnisciente en tercera persona, a la alternancia de distintos puntos de vista, pasando por más de media docena de narradores en primera persona cuyas voces iban de lo familiar a lo alienígena y recorrían toda la gama intermedia. Va ganando confianza en sí mismo a medida que la serie avanza y no tiene ningún rubor en experimentar nuevas formas de narrar mediante imágenes: no siempre tendrá éxito en sus experimentos, pero incluso en sus momentos más farragosos procura ser siempre coherente y honrado con el lector. Hemos de suponer que Bissette no puso mayores reparos a sus intenciones, visto que continuó junto a Moore durante toda su etapa en La Cosa del Pantano e incluso se permitió escribir algún número de la serie cuando el inglés se fue en busca de pastos más frescos.

[8] *Swamp Thing* núm. 30. Publicado en *La Cosa del Pantano* núm. 2 (primera serie). Ediciones Zinco, Barcelona. 1988.

[9] Sorprendentemente, este número no fue publicado en su momento por ediciones Zinco, que del 32 (*Pog*) pasó al 34 (*Ritos de primavera*) —o más exactamente al revés, ya que invirtió el orden de publicación de los episodios , por lo que esta historia sigue inédita en castellano.

[10] Tarea que quedaría inconclusa. Sería Neil Gaiman quien la llevaría a buen puerto en las páginas de su Sandman y la miniserie *Los Libros de la Magia*.

[11] Cuarenta y seis si contamos el número 85 de DC Comics Presents en el que la Cosa del Pantano salva a Superman de una enfermedad kryptoniana.

AMERICAN GOTHIC

...SO HE SAYS "JEEZ, LADY, I'M DOING IT AS FAST AS I CAN!" HAHAHAHA! YOU GET IT? SEE, THE KID'S NAME IS...
I GOT IT IN ARREST-GUNGE YOU MORON
SAY, HAVE I GOT SOMETHING STUCKIN' TO...
GUEULURGH!
IT'S A LEECH! IT'S A GODDAMNED LEECH!
HOLY...
AW, NO! LEMME OUTTA HERE
I'LL LIGHT A CIGARETTE WE CAN BURN 'EM OFF.
AUUUGH! THEY'RE ALL OVER MY LEGS! OH JEEZ.
LEECHES! I HATE LEECHES!
IT'S OKAY! DON'T PANIC! THEY'RE COMING OFF...
AW, GO HURRY UP MAN...
OH, GROSS OUT!
HEY, WHAT'S WITH NICKY?
HUH?
HEY! NICKY, YOU AWRIGHT? GET OUTTA THE WATER! IT'S FULLA LEECHES!
HEY, WHAT'S UP WITH HIM? WE CAN HEAR US...
HEY, NICKY? COME ON, MAN...
NICKY?
3

El momento había llegado. Después de un buen puñado de historias cortas que habían ido definiendo con más claridad al personaje y su entorno, todo estaba preparado para embarcarlo en su mayor aventura. Al principio parecía que no había cambiado gran cosa: seguíamos viendo historias de dos o tres números sin mayor relación unas con otras, más allá de la irritante aparición de un excéntrico inglés en gabardina (con un sospechoso parecido con Sting) que hacía las veces de Cicerone de la Cosa del Pantano, llevándolo de un lado a otro y proponiéndole su próxima misión, mientras lentamente, y casi a regañadientes, iba enseñando a la criatura a controlar las habilidades que, hasta hacía poco, ignoraba poseer.

Dicen que John Constantine hizo su aparición en la serie porque Bissette quería dibujar un personaje que tuviera el aspecto de Sting y así se lo dejó caer a Moore. Eso puede ser cierto en cuanto a la apariencia del personaje, pero me resulta difícil creer que el guionista no tuviera ya en mente a un individuo de características similares o que, cuando menos, cumpliera en el cómic la misma función que Constantine. Quizá su idea original era usar algún antiguo personaje de la DC, de esos que llevaban años perdidos en el limbo, tal vez alguien como Sargón, Zatara (la versión DC de Mandrake), el doctor Oculto o cualquier otro de esos estrafalarios magos que poblaron algunas de las series DC en los años sesenta y setenta; quién sabe si incluso podría haber sido El Fantasma Desconocido, un personaje por el que Moore siempre había sentido una cierta debilidad y que podría haber cumplido a la perfección ese papel de «señor Miyagi» del heterodoxo *karate kid* que sería la Cosa del Pantano.[12] En cualquier caso, sea por voluntad propia o por sugerencia de su dibujante, decide usar un personaje nuevo para hacer de guía y mentor de su protagonista. Y sin saberlo, crea una de las mayores *superstars* del tebeo de terror de las últimas décadas. Porque, casi desde su primera aparición, Constantine se hace enormemente popular, hasta el extremo de que enseguida se le concederá serie propia (*Hellblazer*) y comenzará a hacer apariciones como invitado en otras colecciones: incluso le veremos en un fugaz cameo en *Crisis en Tierras Infinitas*.

[12] En el número de *Secret Origins* dedicado a El Fantasma Desconocido se narraban cuatro orígenes distintos del personaje. El último de ellos, el mejor con diferencia, era obra de Moore y lo presentaba como un antiguo ángel que en el momento de la rebelión de Lucifer se mantuvo neutral, con la consecuencia de que tanto ángeles como demonios terminarían repudiándolo.

Constantine se ha convertido por derecho propio en la *prima donna* del lado oscuro de la DC, y de hecho, su presencia y la de las creaciones de Neil Gaiman marcan el inicio de la línea Vertigo. Moore fue el responsable de marcar los aspectos más característicos de su personalidad: sus modales hoscos, su costumbre de no decir más de lo estrictamente necesario, su aparente carencia de poderes sobrehumanos en contraposición con el respeto —y a veces el temor— con el que poderosas y peligrosas criaturas le tratan,[13] su carácter manipulador y egocéntrico y, especialmente, su tendencia a un humor ácido, socarrón y bastante negro. Guionistas posteriores refinarán el personaje con mayor o menor acierto hasta convertirlo en lo que hoy conocemos, pero fue Moore el responsable de que, prácticamente desde su primera aparición, se convirtiera en una apuesta editorial segura.

El guionista inglés usa a Constantine para embarcar a la Cosa del Pantano en una saga que lo tendrá ocupado durante más de un año, la que hoy se conoce como *American Gothic*

[13] Algo muy bien retratado por (¿quién si no?) Gaiman en *Los libros de la magia*, cuando Constantine se enfrenta al Cónclave para salvar la vida de Tim Hunter.

y que, en un principio, no parecía más que una especie de descenso a los infiernos de la América más oscura, una suerte de viaje iniciático que Moore aprovecharía para explorar y dar su propia versión de algunos de los mitos más característicos del terror contemporáneo: hombres —más bien mujeres— lobo, vampiros, casas encantadas,[14] conspiraciones de brujos. Pero a medida que transcurre la historia nos damos cuenta de que hay un trasfondo mayor.

WOO...! SOMETHING SMELLS STRONG THIS MORNING
A DEAD MUSKRAT... I REGRETTED IT... INTO ME... YESTERDAY IT WAS ALIVE... GONE
HUM. SPEAKING OF BIRDS, I GOT A CALL FROM CONSTANTINE. HE WAS IN L.A. SOMEWHERE, I COULD HEAR A BAR IN THE BACKGROUND...
HE SAID HE'D MEET YOU NEAR THE SOURCE OF THE RIVER TEAZE TOMORROW.
THEN. IT IS TIME... TO LEAVE. HE PROMISES ME. THAT THIS IS THE FINAL STAGE. THAT IN SOUTH AMERICA I SHALL LEARN. EVERYTHING.
YEAH? WELL, I DON'T TRUST HIM. YOU TAKE CARE OF YOURSELF.
WOW. THAT I CAN... REGROW MYSELF... I AM BEYOND... ANY HARM. BUT STILL YOU BE ALL RIGHT WHILE I AM GONE...?
ME? I'LL BE FINE SINCE THAT TROUBLE AT THE URUGUAYAN HOUSE EVERYTHING'S BEEN RUNNING SMOOTHLY
IT'S LIKE I GOT SOMEONE WATCHING OVER ME

Moore aprovecha que, por esas mismas fechas, estaba teniendo lugar el lavado de cara editorial llamado *Crisis en Tierras Infinitas* para crearse su crisis particular centrada en el mundo mágico. La premisa no puede ser más simple: un cónclave de magos negros conocido como La Brujería están intentando despertar a la Oscuridad Primordial y planean hacer que se enfrente contra Dios. En los primeros episodios, Constantine llevará a la Cosa del Pantano de un lado a otro, haciéndole enfrentarse a distintos aspectos de lo mágico y sobrenatural y enseñándole, de paso, a desarrollar sus habilidades. Justo antes del enfrentamiento final lo llevará a conocer el Parlamento de los Árboles, un grupo de elementales de la tierra de los que la Cosa del Pantano, tal y como descubre ahora, no es más que la última adquisición. Allí la criatura descubre lo que es en realidad y comprende ahora verdaderamente sus capacidades: una de ellas, que el personaje ya había tenido oportunidad de usar anteriormente, es la de dotar con su propia consciencia a cualquier elemento vegetal y poder abandonar su cuerpo como un traje viejo y encarnarse —aunque la expresión no termina de ser muy adecuada— en cualquier planta que desee.[15]

Todo está dispuesto para que Constantine y su pupilo verde —en más de un aspecto— se enfrenten a la Brujería. Como no podía ser menos, fracasan, la Oscuridad Primordial es despertada y se inicia la batalla de batallas por el mundo sobrenatural. Ahondando en su intento de hacer mitología con el material teológico cristiano, Moore nos presenta una suerte de Ragnarok en el que cielo e infierno se alinearán juntos para evitar ser tragados por la oscuridad total. En esta batalla, la Cosa del Pantano es poco más que un espectador impotente que contempla cómo, uno tras otro, los más poderosos seres sobrenaturales del universo DC son tragados y regurgitados por una criatura que es pura sombra y que no parece buscar otra cosa que comprenderse a sí misma. Al final, luz total y oscuridad definitiva se encuentran en mitad del campo de batalla y el resultado es tan impredecible como consecuente: nada cambia, las cosas siguen como antes, no ha habido ni victoria ni derrota, pero un cambio sutil se ha producido en el equilibrio de fuerzas. Cada bando ha comprendido que necesita al otro y que sin éste no está completo.

[14] De hecho, la casa que aparece en el número 45 (*Ghost Dance*) está basada en una casa real, la construida por la viuda del inventor del Winchester, cuya historia (la dueña estaba convencida de que mientras siguiera ampliando la casa no moriría) la convierte en un cebo inevitable para cualquier escritor de terror. Stephen King ha usado también esa mansión como base para su miniserie de televisión *Rose Red*. Resulta, como poco, curioso comprobar la forma en que dos escritores tan distintos usan el mismo material de partida.

[15] Esta idea de personajes atados a los cuatro elementos de la materia sería aprovechada en otras series DC, convirtiendo por ejemplo a Tornado Rojo en un elemental del aire y a Firestorm en un elemental del fuego. Por otra parte, en esa idea de encarnarse en una planta, Moore comete algun que otro error de bulto, como cuando le hace decir a la Cosa del Pantano que podría dotar con su consciencia a la flora intestinal de una persona. Sólo que la flora intestinal está compuesta de bacterias, que quizá no sean animales, pero desde luego tampoco son plantas

ARE YOU STILL HAVING THE NIGHTMARES, THEN?
NO. BUT THAT'S BECAUSE I HAVEN'T BEEN TO SLEEP FOR THREE WEEKS.
PLEASE, JOHN, JUST LEAVE ME ALONE AND GO...

Podemos decir que, en cierto modo, después de esta saga nada volverá a ser igual en los tebeos fantásticos de la DC. No es descabellado suponer que series como *Sandman*, *Hellblazer* o *Los libros de la magia* tienen su origen en los capítulos finales de este *American Gothic* en que Moore supo utilizar los elementos mágicos más desaprovechados del universo DC y crear con ellos un subuniverso que, andando el tiempo, se revelaría como enormemente rentable, tanto creativa como económicamente. Es muy posible que lo hiciera sin proponérselo, pero estaba abriendo el camino para la llegada de Neil Gaiman a escena, y no es casual que los narradores del último capítulo de *American Gothic* sean precisamente Caín y Abel, recuperados del limbo narrativo por Moore y, como ya he comentado, profusamente usados por Gaiman y sus epígonos poco después.

Y bien, pareció pensar el guionista inglés, ya he dicho cuanto quería decir sobre el terror, la fantasía y los mitos. Ha llegado el momento de que nos ocupemos en serio de la ciencia ficción.

LA SAGA DEL EXILIO

El siguiente arco argumental no puede tener un origen más ridículo: alguien toma unas fotos de Abby y la Cosa del Pantano y las entrega a la policía, quien la detiene acusada de mantener relaciones sexuales con una criatura que no es humana. Abby huye e intenta ocultarse en Gotham City, donde la policía vuelve a detenerla.

En ese momento la Cosa del Pantano regresa de su misión en el más allá, descubre lo que ha pasado y emplea sus recién descubiertas habilidades como planta elemental para convertir Gotham en un jardín sofocante y amenazar a la población humana con empeorar las cosas si no le devuelven a su novia. Batman se enfrenta con él (el cuidador del jardín, tal y como lo describe Moore) aunque con poco éxito, tras lo cual habla con las autoridades y les pide la liberación de Abby. Un funcionario enfurecido le dice que no pueden consentirlo, que lo

que esa mujer ha hecho no puede quedar sin castigo. Su diálogo con Batman roza lo genial:

> *—Pero no lo entiende [dice el funcionario]. Esa mujer ha mantenido relaciones con algo que no es humano. Con la ley no hay excepciones.*
>
> *—No hay excepciones. Muy bien, en ese caso empiece a buscar a los otros seres no humanos que mantienen relaciones fuera de su especie.*
>
> *—¿Qué? ¿Qué quiere decir?*
>
> *—Mire. Ya que se lo toma al pie de la letra, esto no acaba con la Cosa del Pantano. Seguramente tendrá que detener a Hawkman y Metamorfo... Y Starfire, de los Titanes. Creo que su raza desciende de los gatos. El Detective Marciano, el capitán Atom, claro... Y por supuesto el otro, ¿cómo se llama?, ése que vive en Metrópolis.*[16]

Las cosas parecen volver a su cauce, las autoridades ceden ante la Cosa del Pantano y acceden a devolverle a su novia. Pero hay un grupo que no piensa dejar que acaben así las cosas y están decididos a acabar con la criatura por lo que hace unos años le hizo a su jefe. Consultan con el mayor experto en superamenazas del mundo (¿quién sino Lex Luthor?) que les concede cinco minutos de su tiempo y les da varias soluciones.

Cuando la Cosa del Pantano está a punto de reunirse con Abby, una bala incendiaria destruye su cuerpo mientras un cachivache tecnológico rompe su nexo con el campo electromagnético de la Tierra. La criatura ha sido destruida.

O eso parece.

En realidad Moore usa ese recurso para alejar a su personaje de la Tierra y embarcarlo durante unos cuantos

16 *Swamp Thing* núm 53. Publicado en *La Cosa del Pantano* núm. 3 (tercera serie). Ediciones Zinco. Barcelona. 1991

números en un sorprendente viaje por la galaxia. Con la excusa de que la mente de la Cosa del Pantano ya no puede sintonizar con su planeta natal, lo envía a vagar por el espacio, no sólo el exterior, sino también su propio espacio interior.

En *American Gothic*, Moore exploró varios clichés del terror moderno y aquí lo hará con los de la ciencia ficción: desde el más puro *space opera* al *hard* pasando por la metafísica.

Así, una de las primeras historias que nos encontramos es un episodio solipsista en el que la Cosa del Pantano recrea todo su mundo y se perpetúa a sí mismo una y otra vez en los simulacros de aquellos a los que ama, construyendo un paraíso a su medida que desaparece cuando un John Constantine vegetal surgido del subconsciente de Swampy empieza a ejercer como molesta conciencia de la Cosa del Pantano.[17]

También nos encontramos con un acercamiento al Rann de Adam Strange (y es que Moore parece tener predilección por personajes de la DC de los que nadie se acordaba hasta que él llegó a ellos)[18] donde la Cosa del Pantano usa sus poderes para regenerar la vegetación perdida del planeta, al tiempo que aprovecha para que echemos un vistazo a la mentalidad fascista y militarista de los hombres halcones de Thanagar. En esta historia aprovecha para enfrentarse con cierto humor con un cliché muy común de la ciencia ficción americana de los años 40 y 50: el de una humanidad más atrasada tecnológicamente que otras especies inteligentes pero cuya iniciativa y agresividad termina por hacerla triunfar sobre ellas. Moore lo describe de un modo mucho más sucinto, y también mucho más contundente: «Quizá los terrestres no sepamos mucho de las ocho estrategias básicas del combate aéreo por inercia.... pero somos muy hijos de puta»[19] le hace decir a Adam Strange después de que éste venza a los hombres-halcón llegados a su mundo.

Otros momentos de este arco argumental son la llegada a un mundo donde la flora tiene consciencia y donde el intento de la Cosa del Pantano de encarnarse en ella

[17] Nunca he podido evitar encontrar cierto paralelismo entre ese episodio y el momento en que Hal Jordan (Green Lantern) usa su anillo para reconstruir su ciudad natal, destruida en las páginas de *Superman*.

[18] De hecho, la llegada de la Cosa del Pantano al mundo de Adam Strange es, en cierto modo, el punto de partida de la miniserie en formato prestigio que el personaje tuvo algo después, a cargo de Richard Brunning y los hermanos Kubert.

[19] *Swamp Thing* núm. 58. Publicado en *La Cosa del Pantano* núm. 7 (tercera serie). Ediciones Zinco. Barcelona, 1991.

provoca el caos, un encuentro con una extraña criatura espacial que usará el material genético de Swampy para engendrar a sus hijos o un contacto con el Cuarto Mundo de Kirby —donde Moore cede las riendas de la historia a Rick Veitch, quien poco después le sucedió como responsable de la serie— en la persona de Metrón, el dios obsesionado con el conocimiento (y dispuesto a sacrificar lo que haga falta con tal de conseguirlo).

Cada mundo en el que hace escala la Cosa del Pantano le sirve a Moore para probarse a sí mismo como narrador de ciencia ficción (algo que ya había ensayado unos años antes en la revista británica *2000 A.D.* y, ya en América, en las historias cortas de los *Tales of the Green Lantern Corps*) al tiempo que va haciendo avanzar la trama hacia su desenlace. En cierto modo, Moore se apropia del esquema argumental de *El fugitivo* (un esquema que las series de TV americanas han utilizado hasta la saciedad)[20] y lo usa para presentarnos su visión personal de algunos mundos de la parte mas cercana a la ciencia ficción de la DC, al mismo tiempo que crea algunos nuevos.

Simultáneamente, nos cuenta lo que le ocurre a Abby en la Tierra y el modo en que, poco a poco, va aprendiendo a vivir sin su amado y, más importante, a valerse por sí misma, aprovechando para reunir en torno suyo a algunos secundarios de la serie que habían sido dejados de lado por autores anteriores. Esto quizá estaba destinado a tener su importancia en números futuros de la serie pero en todo caso nunca lo sabremos, ya que Alan Moore dejó la colección poco después.

Porque el viaje llega a su término. La Cosa del Pantano aprende cómo volver a la Tierra y, tras hacerlo y vengarse de quienes intentaron matarlo, está listo para regresar a los brazos de Abby y construir para ambos un paraíso en los pantanos donde ¿vivirán felices para siempre? Probablemente no, pero eso ya no era de la incumbencia de Alan Moore quien, como dijimos, abandona la serie en ese momento,

[20] Algunas series que han utilizado este esquema y me vienen ahora mismo a la memoria: *El inmortal*, *Kung-fu*, *El equipo A*, *Starman*, *La fuga de Logan* y *La Masa*. Es un esquema muy simple, ideal para alargar una serie hasta el infinito (o hasta que la audiencia se canse) y que consiste básicamente en un personaje que huye (o viaja buscando algo) y en cada parada en su camino aprovecha para hacer el bien allí por donde pasa mientras intenta encontrar pruebas para demostrar su inocencia, a su hermano perdido o una cura para su tendencia a volverse verde y gruñón. Por supuesto, cada parada en su viaje no lo dejará más cerca de su destino, tan sólo de la siguiente escala. Una variación de ese esquema es el usado en muchas series de ciencia ficción (y especialmente en *Star Trek*): en lugar de un solo individuo es una nave (o en ocasiones un planeta entero como en la clásica *Espacio 1999*) el que vaga de un lado a otro de la galaxia.

dejándola en manos (después de un *Anual* escrito por su antiguo dibujante, Stephen Bissette) de Rick Veitch, con el que el inglés ya había colaborado en las páginas de *Miracleman*.

CONCLUSIONES

Alan Moore utilizó *La Cosa del Pantano* como una especie de banco de pruebas. En cada historia que escribió intentaba jugar, siempre sin traspasarlos, un poco con los límites del medio, comprobando aquí y allá hasta dónde podía forzarlo y, sobre todo, probándose a sí mismo como narrador. Durante los más de cuarenta números que estuvo al frente de la colección no dejó ni un solo momento de intentar buscar nuevas formas de contar lo ya contado ni de buscar nuevas cosas que contar. No siempre tuvo éxito (hay episodios perfectamente prescindibles) y *La Cosa del Pantano* carece de la regularidad que tienen otros trabajos del inglés. Pero con todos sus altibajos sigue siendo uno de los cómics más interesantes que la DC publicó en los años 80 y no es sorprendente que aún hoy se siga reeditando con éxito.

Moore también aprovechó para explorar el «trastero» de la DC (otra manía que dejaría en herencia a su amigo y, según algunos, discípulo Neil Gaiman), para lanzarse sobre personajes y situaciones olvidados por la editorial y darles un giro fresco y sorprendente. Quizá sería exagerado afirmar que el renacimiento posterior de algunos de esos personajes tiene su origen en el hecho de que Alan Moore se interesase en su momento por ellos, pero no me cabe duda de que algo tuvo que ver con el asunto.

La Cosa del Pantano no es una obra maestra, desde luego, no está a la altura de *Watchmen* o su más reciente *From Hell*, pero tengamos también en cuenta que el formato no se prestaba demasiado a la consecución de un producto redondo: era una serie mensual, con los implacables plazos de entrega siempre llamando a la puerta, y había que tener lista una nueva historia cada mes. Al fin y al cabo, Moore tuvo tiempo de sobra para planificar sus dos obras mayores, mientras que tuvo que ir improvisando sobre la marcha, en buena medida, lo que contaba en *La Cosa del Pantano*. Pocas series regulares han alcanzado su nivel y aún hoy podemos verlo como un tebeo moderno, sin complejos y con ganas de contar cosas interesantes (y contarlas de un modo interesante) en cada número. No me cansaré de repetir que el continuo juego narrativo que Moore se trajo durante toda la serie (cambiando puntos de vista, modos de contar, trastocando el tiempo, jugando con las convenciones del género) es algo que pocas veces se ha visto en el *comic book*. Podréis objetarme que todo eso está en *Watchmen*, y sin duda es cierto, pero en *La Cosa del Pantano*, al no tener que sujetarse a una historia tan cerrada (y al no tener la conciencia, que seguramente sí tenía en sus vigilantes, de estar enfrentándose a lo que podía ser una obra maestra) pudo experimentar con más tranquilidad, con más alegría y sin preocuparse tanto de si fracasaba o no.

Pocas veces lo hizo. E incluso entonces, se las apañó para seguir resultando interesante.

© 2003, Rodolfo Martínez

FROM HELL: OSCURIDAD VISIBLE

Xavier Riesco Riquelme

Si la historia de la historieta es la historia de una evolución, quizá From Hell *sea, de momento, el punto más alto de ese proceso. Pese a su larga gestación, el tebeo más importante de la segunda mitad del siglo XX se revela como una agradable sorpresa cuando se lee de corrido y se vislumbra la maestría de relojero de Alan Moore y su capacidad de hacer que todo encaje. Quizá* From Hell *sea un género nuevo o, en cualquier caso, un tebeo que debería ser el principio de una nueva filosofía a la hora de entender el medio y sus posibilidades infinitas.*

BUENAS INTENCIONES: EMPEDRANDO EL CAMINO AL INFIERNO

As one great furnace flamed, yet from those flames
No light, but rather darkness visible
JOHN MILTON, PARADISE LOST

Milton was of the Devil's party without knowing it
WILLIAM BLAKE

Blake, Now there's a fellow.
DOCTOR WILLIAM WITHEY GULL

Una amiga me llevaba en su coche cuando a nuestra izquierda divisamos a varias personas alrededor de un accidente. Alguien intentaba comprobar si la persona tendida en el suelo tenía alguna lesión. Mi amiga, enfermera, aminoró la velocidad para ver mejor y dijo: «A mí es que estas cosas me dan mucho morbo, porque luego tengo que verlas en el trabajo». A eso sólo pude replicar: «A mí no. Yo sólo miro los accidentes una vez para comprobar que no soy yo». Lo que ella quería decir es que quería ver cómo se había producido el accidente porque más tarde quizás viera los resultados, pero no el contexto. Mi respuesta, pedante como ella sola, sin embargo era exactamente lo que quería decir: sólo miro lo necesario, porque me da miedo.

Siempre he creído que las mejores obras de Alan Moore son accidentes que no puedo evitar volver a mirar para, como mi amiga, intentar comprender sus contextos. Desde *Swamp Thing* a *Watchmen* pasando por *Miracleman*, Moore siempre ha unido una narrativa eficiente y densa a un grafismo apropiado. En las obras de Moore siempre creo ver el mismo miedo a los accidentes, repulsivos y atractivos a la vez para el espectador. Para acercarme a *From Hell*, me amparo en el oximorón de Milton para ilustrar la imposibilidad de percepción clara cuando el remitente escribe desde el Infierno. Más que las cosas en sí, vemos las sombras cuando se le antoja a Moore.

El problema de un listillo como yo a la hora de comentar a Moore es que éste suele ser más listo que sus exégetas. En el caso de *From Hell*, casi todo el trabajo se encuentra ya comentado tanto en las notas como en el magnífico trabajo crítico que es ese *Apéndice II*. Moore y Campbell explican su obra de una forma clara, así que este artículo no puede hacer más que profundizar en algunas de las facetas de este texto acerca de la muerte, estructura social, desigualdad sexual, movimientos ocultistas y librepensadores, creación de arquetipos y el advenimiento del siglo XX.

El apabullante uso de la documentación hace difícil distinguir cuál de estas ilustraciones data de 1888, a la que pertenece a *From Hell*.

NATURALISMO Y DIBUJO

Algunos lectores se quejaron en su momento de la «torpeza» del arte de Campbell. Mi reacción fue sospechar: si el dibujo estaba realizado de esa manera, aparente tosquedad, esa composición de escena y uso de un blanco y negro crudo, intuía que respondía más a intención que a limitación artística. Sospecha confirmada cuando miré documentación gráfica de la época, antes de la aparición del último número en España. Para mí el arte de Campbell es parte de la estructura profunda de *From Hell*: Moore y Campbell recrean el pasado al crear una ficción sobre él. *From Hell* no es sólo una narrativa sobre Jack el Destripador sino un experimento formal más complejo: Moore y Campbell están recreando las formas literarias (y subliterarias) del siglo XIX al mismo tiempo que recrean 1888.

La primera ilustración corresponde al *Police Ilustrated News* del 12 de octubre de 1888. La segunda, a la página 21 del capítulo 5. La similitud es evidente, la disparidad real es que una pertenece al amanecer de un lenguaje gráfico y la otra a la forma ya consolidada. Moore y Campbell recrean tanto el pasado histórico como el origen del cómic. El elemento «realista» de la ilustración I predomina en *From Hell*, pero la crudeza de *From Hell* remite, más que al novelón realista decimonónico, al naturalismo. Encontré que alguien ya había descrito así las primeras historias en torno al mito del destripador: «La prensa enfatizó la horrible similitud de las historias naturalistas que se narraban a raíz de las investigaciones [de los asesinatos]».[1] Siguiendo la afirmación de Judith R. Walkowitz, la aparición de la prensa moderna y la publicación de textos para la masas de trabajadores crean un derivado del gótico para las clases trabajadoras. El *dreadpenny romance*, según la terminología de Walkowitz, es gótico en ambientación y truculencia y naturalista gracias la naciente prensa. La novedad es la adquisición de nuevas masas de lectores urbanos, gracias a los medios de impresión. Las narraciones sobre crímenes que forman el núcleo de esa literatura urbana permiten ver el caso de los asesinatos de Whitechapel tanto como un caso singular en la historia del crimen como una ficción de los medios destinada a esos consumidores: «El trato dado por los medios al Destripador ayudó a contextualizar los sucesos del otoño de 1888 y canalizar las inquietudes desatadas por los asesinatos».[2] Moore retrata esa relación entre realidad, recreación y ficción en *From Hell*: tanto su «serialidad» como el aspecto gráfico nos remiten

[1] Judith R. Walkowitz. *City of Dreadful Delight: Narratives of Sexual Danger in Late-Victorian London*, pág. 221.

[2] Walkowitz, "Jack the Ripper", en *City of Dreadful Delight*, pág. 191.

a esos precursores del periodismo sensacionalista. Mi tesis es que *From Hell* es también, a su modo, un *dreadpenny romance*. Ni siquiera el formato es accidental, sino premeditado: el lector que compra el texto y espera por el resto de los números de un serial en formato de cómic se convierte en parte de la narrativa de *From Hell*, cumpliendo las condiciones del *dreadpenny romance*: narrativa de crímenes, ilustrada y serial. El lector se convierte en cómplice, igual que los lectores de los periódicos londinenses ayudaban a crear el mito de Jack el Destripador cuando leían, se estremecían y exigían los textos con los que se formó la imagen de Jack

UN PROBLEMA DE IDENTIDAD

La eliminacion de los sospechosos

Moore comienza asignando identidades: presenta a Robert Lees y Fred Aberline, actores posteriores del drama. Luego, las identidades principales del reparto: el príncipe Eddie y la dependienta Annie W. Sickert, el artista, Miss Barnett, la creación del móvil y, sobre todo, la narración del ascenso social del doctor Gull, paralela a su descenso hacia lo irracional. Esto atenta contra las expectativas: la forma tradicional de abordar los asesinatos de Whitechapel —ficción o ensayo— es la narrativa policiaca, apropiada al Londres victoriano tardío de Arthur Conan Doyle.[3] Al dar directamente una identidad para Jack, Moore deconstruye la narrativa tradicional para que la suya pueda ocupar un lugar, presentando a unos representantes tradicionales de la narrativa policiaca mucho después de los hechos. Lo primero que ha hecho Moore es establecer la culpabilidad de todas las partes. Ambos se denuncian a sí mismos como cómplices ante el lector. Cuando Lees admite ser un fraude ataca al otro gran recurso de la narrativa inglesa en torno a lo criminal: la posibilidad de interpretar el mal por medios supranaturales: la *seánce* y el espiritismo, ante el cual cayó incluso el racionalista doctor Doyle. Según Rex Collings en el prólogo a *Classic Edwardian and Victorian Ghost Stories*: «Perseguido por el fantasma de su víctima, al asesino le es negado el sueño. El fantasma busca venganza [...] pero el fantasma también puede ser el espíritu del perpetrador [...] recreando perpetuamente su crimen». En la *ghost story*, la identidad es siempre conocida: víctima o verdugo. En *From Hell*, como en las *ghost stories*, las identidades son conocidas, pero también irrelevantes. El hecho de que Lees acierte siempre se plantea como una broma irónica antes que como un recurso narrativo clásico: más tarde sabremos que Lees acierta siempre y cuando esté personalmente comprometido con su predicción. Como vidente, Lees es tan culpable de haberse contaminado a lo largo de la investigación por motivos personales como Aberline como policía al comprometerse personalmente en una parte crucial del caso... sin saberlo.[4] Moore esquiva así el problema de identidad, «el caso», desmontando sus partes para construir otro tipo de narrativa.

Eddie Campbell, después de dibujar una página de From Hell: ¿Alguien sabe qué está limpiando?

[3] Por ejemplo, las referencias de Moore en las notas finales y el Apéndice II a películas y libros de ensayo sobre la figura de Jack el Destripador: todas según Moore tienen una trama detectivesca independientemente de su naturaleza: «Como si pudiera haber una solución alguna vez, nada menos. El doctor Grape, en el coche de caballos, con el cuchillo de Liston», sobre una imagen del juego Cluedo. *From Hell*. Apéndice II, p. 618.

[4] Emma y, por supuesto, el asesinato de Marie Kelly.

UN HOMBRE LLAMADO VICTORIA, UNA MUJER LLAMADA VICTOR

El otro gran problema de identidad en *From Hell* es más propio de la crítica feminista que de la literaria: el problema del género. Gull admite varias capas de motivaciones para sus actos: «obediencia» a la Corona, su vocación para esa «gran obra» y la necesidad de renovar el viejo ascendente del hombre sobre la mujer mediante un acto de «magia social». El Londres de Gull es el mismo Londres de sufragistas, sindicalistas, agitadores sociales y los últimos grandes días del Imperio Británico. Esto es lo que explica Gull a Nettley, el personaje necesario para que Moore pueda a su vez «explicar» a Gull al lector. En el fondo, Gull admite el problema del género como construcción cultural (como se supone que son las mujeres y los hombres y no como son de verdad). Moore realiza dos inversiones en este punto: la primera consiste en asignar el género (como presuposición cultural de características) masculino a una mujer, y la segunda estriba en la adjudicación del género femenino a un hombre.

En la historia de Inglaterra se puede ver el origen de la inversión de papeles de Moore con Isabel I arengando a la flota que saldría a defender Inglaterra frente a la Armada Española. A caballo, con armadura y casco, Isabel I declama que tiene «el cuerpo de una débil y frágil mujer» pero «el corazón y el estómago de un rey, y de un rey de Inglaterra».[5] La proposición que se sigue es evidente: una mujer en el trono es un rey. Tal es el papel de la reina Victoria de Inglaterra en *From Hell*. El atributo del gobernante es la masculinidad. Victoria actúa como una encarnación de la justicia masculina al encomendar terminantemente al doctor Gull la eliminación de una amenaza para la Casa Real. Moore insiste en las notas en la profunda dependencia de la reina viuda de la figura de su difunto esposo el príncipe Albert. En la narración, la reina admite: «Ya hace tiempo que no tenemos con nosotros hombres fuertes y de confianza»,[6] que puede tomarse tanto como el pesar por su pérdida como la sensación de no representar adecuadamente al poder real al ser éste esencialmente masculino.

También es posible leer esa imagen según la visión del doctor Gull sobre el poder femenino y el caos que éste conlleva. El diálogo en la calle entre Sickert y Annie se puede ver de este modo. La víctima del poder cuenta su propia historia con una metáfora literaria al comparar a Victoria con la Reina de Corazones de *Alicia en el País de las Maravillas*, una déspota que dispone a placer de las cabezas de sus súbditos, como le ha ocurrido a Annie por mano de Gull. Comparando con Boadicea, según la crónica de Gull, ambas interpretaciones son ciertas: como Boadicea, la reina Victoria ve un peligro para la transmisión del poder y por tanto actúa de una manera que conduce al asesinato y destrucción. Gull estaría aprovechándose del impulso del caótico «principio femenino» para actuar según sus propias motivaciones y absorber esa fuerza en su propia Magna Obra.

La otra inversión es la del príncipe Eddie en el drama. Si la reina presenta rasgos masculinos, los del príncipe son femeninos. Un heredero a un trono está condicionado por razones puramente reproductoras, se podría decir que están castrados en la práctica debido a su condición de herederos. Si se considera así, la homosexualidad del príncipe en *From Hell* estaría sancionada por los poderes fácticos: las relaciones homosexuales no engendran problemas reproductores, mientras que las heterosexuales sí. Esto parece una inversión social para la realeza, siendo más

[5] *The Short Oxford History of English Literature*, p. 126.

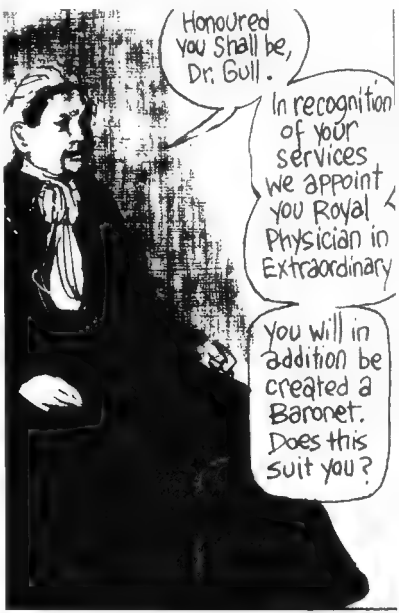
[6] *From Hell*, capítulo 2, p. 51.

tolerable una sexualidad que choca de frente con los mores sociales mientras que la expresión de una sexualidad «tolerable» es cruelmente reprimida. El papel del príncipe Eddie es casi paralelo al de todos los grandes mitos sobre la naturaleza femenina, desde el Génesis hasta los cuentos populares. Como Eva, como la mujer de Barbazul, como Pandora, el príncipe transgrede una norma y por ello se desata el mal. El joven príncipe ha creado un entorno en el cual es vive una fantasía de vida «normal», alejado de los imperativos de su condición. Esta transgresión y sus consecuencias se castigan duramente, como en cualquier mito. Y el propio príncipe admite: «Soy tan débil. No soy malo… sólo débil»,[7] que parece encajar más ese estereotipo femenino que desencadena la retribución de poderes superiores.

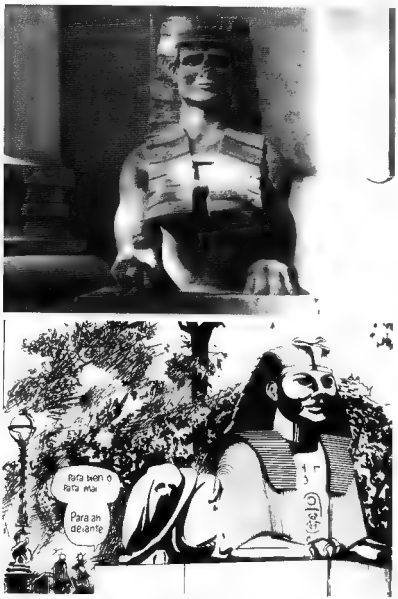
Una idea llamada Jack

Si Moore elimina la trama policíaca, ¿de qué está hablando en *From Hell*? No intenta dar una identidad a Jack basándose en la reconstrucción histórica: Moore declara el caso insoluble en el Apéndice II y explica que el doctor Gull no es más que una posible ficción entre muchas otras. Una vez aceptada la idea de una identidad difusa, tenemos que Jack era, y es, un discurso social. Para empezar, la declaración del doctor Gull acerca de lo que será su gran obra: «A veces es necesario un acto de magia social, ya que la victoria del hombre sobre la mujer es insegura y el polvo de la historia aún no ha terminado de posarse. Los tiempos cambiantes borran las pautas que restringen el lado femenino e irracional de la sociedad».[8] El Londres de Gull es una de esas épocas, entonces: «¿Qué fuerza tiene que tener un sello para poer erradicar un poder tal, que gobernó durante ocho milones de años?»,[9] se pregunta Gull. La conclusión es clara: la «gran obra» del doctor Gull consistirá en crear un símbolo de supremacía masculina para dominar al re-emergente lado femenino, la creación de un arquetipo tan poderoso que funcione como un arma contra la «mitad esclava de la población del mundo» y garantice la soberanía masculina. La misma visión se puede encontrar en textos feministas. Me remito otra vez a Walkowitz: «La cobertura de los asesinatos por los medios de comunicación tomó los temas […] de las reformistas y los reconvirtió en una fantasía centrada en el varón, más cercana a la literatura de miseria urbana y al gótico masculino que al melodrama político femenino».[10] Según Walkowitz, los textos en torno a los asesinatos de Whitechapel, periodísticos, forenses o ficción, se convirtieron al mismo tiempo en parte del debate sobre los derechos de las mujeres, como en parte de narrativas represivas. La muerte de prostitutas londinenses se incorpora al discurso de los reformistas victorianos, pero también al discurso conservador de muchos de los cuentos con moraleja: «[la apariencia de Mary Kelly] es un signo seguro de la mujer […] cuya forma de vida pecaminosa la conducirá a la muerte».[11]

Moore tiene razón al menos en parte: Jack es un símbolo de agresión, dominación y castigo masculino dirigido contra lo femenino. En 1975 los periódicos ingleses rescatan la figura de Jack para catalogar una nueva serie de asesinatos brutales de mujeres en Yorkshire. Moore propone el parentesco espiritual entre «su» Jack y Peter Sutcliffe, el «Destripador de Yorkshire». Ese parentesco parece real cuando Walkowitz cita la desesperación de una mujer de la zona durante el periodo de los crímenes: «He pasado cinco años mirando a todo hombre […] y temiendo que pudiera ser él. He pasado cinco años encadenada en casa […] cuando hubiera preferido salir».[12] Mismo esquema: violencia sin identidad, (presumiblemente) masculina, contra


Honoured you shall be, Dr. Gull.
In recognition of your services we appoint you Royal Physician in Extraordinary
You will in addition be created a Baronet. Does this suit you?

[7] *From Hell*. Capítulo 9, pág. 306.
[8] *From Hell*. Capítulo 4, pág. 116.
[9] *From Hell*. Capítulo 4, pág. 111.
[10] Walkowitz. Op. cit., Introducción, pág. 1.
[11] Walkowitz, Op. cit., "The Yorkshire Reaper", pág 231
[12] Walkowitz.



mujeres en general y particularmente aquellas que presentan un determinado perfil sexual. Mujeres obligadas a quedarse en casa «por su propio bien». Miedo a lo masculino. Escolta masculina para las mujeres. La presunción de mujeres «inocentes» y «no inocentes» (prostitutas). Vigilancia de barrios problemáticos y de determinadas actividades (prostitución).

La misma prensa que inventa a Jack el Destripador rescata su imagen un siglo después para poder darle nombre a aquello que no tiene. Moore nos dice que Jack es un artefacto cultural que se invoca para darle poder lo que se le aplica. Se puede hacer la siguiente pregunta: ¿Era Jack un hombre? Debía serlo por la violencia que ejerce contra las mujeres. Pero no hay descripción, ni testigos ni pruebas ni señales de su masculinidad. Jack está construido gracias a las piezas que le faltan (nombre, identidad, móvil…) por aquellos que discutieron sobre él y sus intenciones aportando elementos dispersos: el doctor Jeckyll y míster Hyde, la relación del asesino con la medicina, con las ciencias, con la vivisección, con la inversión sexual y la depravación. El *mad doctor* y el depravado. Pero nadie vio nada, sólo los resultados y con ellos construyeron lo que pudieron, creando algo que da más poder al asesino del que realmente tiene.

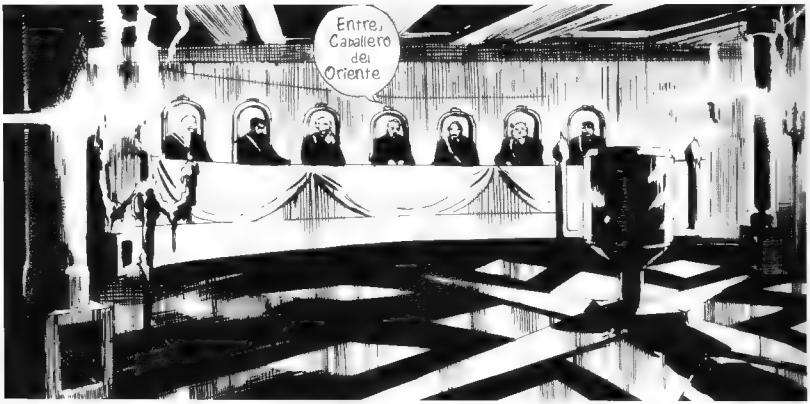
LA CASA QUE JACK CONSTRUYÓ: CAOS. MALDAD. ARQUITECTURA

Gull entra en la masonería con un propósito específico. El espacio constituye un elemento clave en *From Hell*. Adelantándose un siglo a algunos pensadores, William Gull es capaz de percibir un entorno físico con múltiples resonancias sociales, espirituales, intelectuales y económicas. Es un lector, moderno capaz de interpretar el mundo como texto, con ecos de las ideas que nacerían casi un siglo después. «¿Empiezas ya a entender la obra que es Londres? Es un verdadero libro de texto».[13] Gull habla como lo harían Foucault y Derrida mucho después de 1888. En *From Hell* la causalidad parece estar al revés, efecto antecediendo a la causa.

Al final, Gull muere, pero aún habiendo sido juzgado en secreto por el doble alcance de sus crímenes (contra la masonería, al amparse en ella; contra la sociedad, al provocar el caos); que no por los asesinatos en sí, no es castigado según el juramento masónico. Pero otro personaje sí: el infortunado señor Druitt. El ejemplo de la inversión causal sería: en vez de un cabeza de turco aleatorio, en la lógica interna de *From Hell* Gull lo señala como víctima desde el mismo momento en el que sabe su nombre y lo comenta etimológicamente en una broma cruel. Druitt tiene una tumba acuática y un nombre casi olvidado por la historia. Igual que se puede leer ese fragmento de la historia, lo mismo pasa con todo lo que nombra William Gull en su largo trayecto hacia la oscuridad: calles, edificios, personas, animales… todo lo que toca es transformado por el poderoso lenguaje de Gull.

Un templo masónico no es un espacio arbitrario, sino un *locus* impregnado de significado para el iniciado. La ilustración de la página siguiente es la fachada de la antigua farmacia militar de Santa Cruz de Tenerife. El simbolismo arquitectónico es evidente: frontis clásico, la pirámide y el ojo, columnas egipcias, esfinges. La recreación del pasado y el templo de Salomón es el ideal que hay detrás de la construcción masónica, un ideal platónico del orden secreto. La masonería más arraigada en España era la de adopción inglesa y por tanto coincide casi completamente el rito de iniciación del doctor Gull con lo que Juan Blázquez Miguel llama «rito escocés antiguo y aceptado» en su libro *Introducción a la historia de la Masonería española* y cuenta como el aspirante a masón era conducido al templo, interrogado y finalmente aceptado en un rito cuya forma básica es la misma que la que propone Moore: el neófito vendado, pecho descubierto, respuestas rituales y, sobre todo, el juramento masónico de guardar el secreto que es básicamente idéntico al de *From Hell* incluyendo el ser «enterrado en las arenas del mar, a la distancia de un cable de la orilla, donde la marea efectúa su flujo y reflujo dos veces en veinticuatro horas» y «que ningún recuerdo quede de mí».

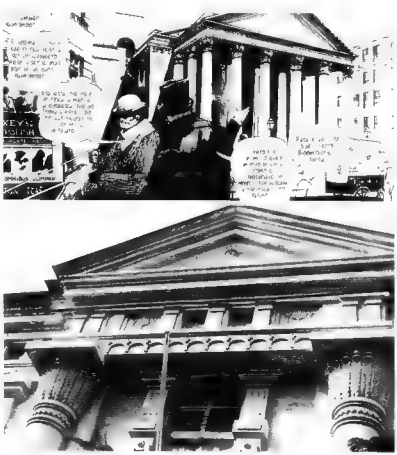
[13] *From Hell*. Capítulo 4, pág.95 .



Moore convierte una ciudad entera en un texto arquitectónico, que revela al lector ocultos patrones de poder y dominación. No es el primer autor en tratar Londres como un puzzle urbano en el que las piezas encajan con sangre. Peter Ackroyd lleva al lector al mismo territorio que Moore en *La sombra de Hawksmoor* (1985). Nicholas Hawksmoor, el arquitecto mencionado por Gull, el creador de Spitafields, es el eje central de la novela de Ackroyd. El Hawksmoor de Ackroyd confiesa su arquitectura como una pasión oscura con un propósito determinado y secreto: «Yo construyo a plena luz del día, pero mis edificios están hechos para anunciar el reino de la noche y el dolor».[14] Ackroyd también convierte la arquitectura de Hawksmoor en cámara de resonancia para el mal, sin embargo, difiere de Moore en dos cosas: más que pagano de tradición dionisíaca como dice Gull, el Hawksmoor de Ackroyd es criptosatanista. Y el periodo de crímenes que explora Ackroyd no es el Londres victoriano sino el de mediados de los 80. Aparte de eso, las similitudes son evidentes. Por ejemplo, en uno de los ritos de ascenso en la orden masónica a Gull le es revelado que: «[Dios] es trino y, en parte, es Yahvé, adorado por los hebreos. En parte es Osiris, conocido por los antiguos egipcios... Y también es Baal, el dios astado de los cananeos».[15] Mientras que el Hawksmoore de Ackroyd declara acerca de lo de lo divino: «Plutón, Jehová, Satán, Amor, Dagón / La Virgen, Thetis, Diablo, Júpiter, Plutón / Pan, Yahvé, Vulcano, el de la enorme verga / Jesús, el maravilloso hombre de paja... Todos son el mismo Dios».[16]

UNA IDEA TERRIBLE

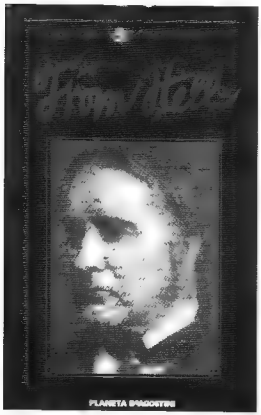
El Londres victoriano es un tiempo de ideas nuevas, de Darwin y de Marx, lucha de clases, *survival of the fittest* y capitalismo triunfante, gloria imperial y miseria urbana. Pero William Gull parece representar tiempos aún por venir, no es darwiniano sino postdarwiniano. Reconoce la evolución de la especie: «Nada más que una fina fibra de tejido une [los dos hemisferios del cerebro] evolucionada a través de los siglos y que en el pasado era aún más



[14] Peter Ackroyd, *La sombra de Hawksmoor*, pág. 12.

[15] *From Hell*. Capítulo 2, pág. 49.

[16] Peter Ackroyd, *La sombra de Hawksmoor*, pág. 44.



tenue» y por tanto el papel del cerebro y su desarrollo en la historia de la misma, pero propone una teoría aún más radical que la darwiniana: las ideas, transmitidas de generación en generación, son la base real de determinados tipos de poder. Gull usa a finales del siglo XIX la teoría memética de finales del XX. Otra vez inversión causal. Al preguntar como de fuerte debe ser un símbolo para que tenga poder, lo que pregunta es: ¿Cuán fuerte debe ser una idea para que se transmita y perdure en el tiempo?

Un espacio tiene tres dimensiones, pero otro eje más se debe tener en cuanta al construir ciertas cosas. Una catedral, por ejemplo, es un edificio que no sólo está pensado espacialmente, sino también para perdurar. Iglesias y megalitos, por tanto, son artefactos cuyos constructores pensaban en los tres ejes normales y en el famoso cuarto eje, el tiempo. Ese es el eje sobre el que pretende construir el doctor Gull. No es extraño que Moore introduzca un diálogo sobre la naturaleza del tiempo en el interior de una iglesia, una iglesia de Hawksmoor, cuando J. Hinton padre propone la teoría de que la historia tiene una arquitectura.

Gull percibe esa estructura: sucesos relacionados, pero alejados espacial y temporalmente de él. Al final, la visita a Blake, los fantasmas de la Torre de Londres, Peter Sutcliffe e Ian Brady como receptores del legado de Gull. Al final la ruptura de la visión confinada al sentido linear del tiempo tiene otros efectos que ya se han visto. Las epifanías de William Gull sobre el advenimiento del siglo XX son parte de ese proceso que ya ha ocurrido en la historia que es *From Hell*. Cuanto más se acerca el final, más se superponen unas a otras en la mente de Gull. Y en la del lector.

El tiempo según Moore: a) tiene patrones cíclicos distinguibles y b) en realidad no existe. De ahí se deriva la superposición de escenas, nombres, historias e ideas que forman el esqueleto del texto. El lector, también prisionero de la estructura lineal del tiempo, ve cómo ésta se diluye y la causalidad desaparece. Es Gull quien impresiona a William Blake, y no al revés Es Gull quien inspira el personaje de Hyde a Stevenson y no al revés. Los ecos de lo que Gull ha hecho le dan forma a la Historia. Inversión otra vez.

Moore juega con la cronología desde el principio, presentando a dos personajes tardíos del drama paseando por la playa y debatiendo sobre lo que ha ocurrido, lo que creen que ha ocurrido y lo que ocurrirá cuando todo haya concluido. Pero nada termina nunca, Gull puede volver en cualquier momento a sus crímenes o ver lo que ha de ocurrir, pasando las páginas del libro que es Londres. Las consecuencias pueden anteceder a las causas. El doctor Gull, ya canonizado como Jack, está presente desde la primera viñeta de *From Hell*. En esa gaviota muerta en la línea de playa, está todo el espíritu de esta magnífica historia acerca de la transmisión de las ideas, el siglo XX, el poder de los símbolos y la ascensión de un arquetipo. "La casa que Jack construyó", una rima infantil que pasa de generación en generación, es también *From Hell* desde la primera página hasta el final. Y al revés.

AGRADECIMIENTOS

A Leonor Ceballos, por orientarme sobre historia y sociedad victoriana. A María del Pino Montesdeoca, por ayudarme con el pelma de Ackroyd. A Oni, por sacar fotografías de templos masones y tener siempre a punto un latinajo como el pirata de Asterix. A Pedro Jorge Romero, por hacerse cargo de los gastos. A Sara, por ser fan. A Rafael Marín, por su infinita paciencia y por decir «jolín». A Venty, por aguantarme un monólogo de dos horas sobre las virtudes del asesinato. A Rosa María Saavedra, por recordarme cuándo se me acababa la medicación.

BIBLIOGRAFÍA:

ACKROYD, Peter, *La sombra de Hawksmoor*. Barcelona, DeBolsillo, 2001.

BLÁZQUEZ MIGUEL, Juan. *Introducción a la historia de la masonería española*. Madrid, Penthalon, 1989.

COLLINGS, Rex (selecc.). *Classic Victorian and Edwardian Ghost Stories*. Londres, Wordsworth Editions Ltd., 1996.

KERMODE, Frank y HOLLANDER, John (selecc.). *The Oxford Anthology of English Literature*. Vol I. Nueva York, Oxford University Press, 1973.

MOORE, Alan y CAMPBELL, Eddie. *From Hell*. Barcelona, Planeta-De Agostini, 2001.

REES, Nigel. *Brewer's Quotations: A Phrase and Fable Dictionary*. Londres, Cassell, 1995.

SANDERS, Andrew. *The Short Oxford History of English Literature*. Oxford University Press, 1994.

WALKOWITZ, Judith R. *City of Dreadful Delight: Narratives of Sexual Danger in Late Victorian London*. Chicago, University of Chicago Press, 1992.

© 2003, Xavier Riesco Riquelme

PULGARCITO SE HACE FUERTE

LOS CÓMICS EN ESPAÑA (1968–2002): 3

Rafael Marín

Hubo una época en que el tebeo en España era tan popular que incluso se anunciaba en televisión. Ya estaba en horas bajas con respecto a su pasado inmediato, pero títulos como Gran Pulgarcito *o* STRONG *eran capaces de ofrecer a la chiquillería de la época el atractivo de títulos autotóctonos y títulos venidos de fuera en un equilibrio que hoy se revela imposible, como aquella profusión de temáticas y estilos, aquel saber trascender las limitaciones del mismo público infantil al que iban dirigidos.*

Gran Pulgarcito asoma a los kioscos en 1969, en formato más grande que los semanarios comunes de la casa (30 X 21,5) y recuperando y amplificando un título que todavía en aquellos tiempos tenía una fuerza de la que hoy carece. En ciertos aspectos, es un *BRAVO* remozado, puesto al día, casi mejorado.

La parte francesa, la continuación de los episodios inconclusos y tan largamente demorados de *Michel Tanguy* y *Fort Navajo*, se ve acompañada y reforzada por Astérix, que de ser el único adorno en *DDT* pasa a convertirse en el gran aliciente de este nuevo título. Los álbumes que Bruguera ha editado del material galo, en imitación del mismo movimiento realizado fuera de nuestras fronteras por Dargaud, no han tenido con el *western* de *Blueberry* o la aviación de *Tanguy* más que una leve presencia testimonial. La falta de respuesta del público o la desidia tan característica de la editorial hacen que sólo salgan a la venta dos o tres volúmenes. El caso de Astérix, sin embargo, viene precedido por la fama, la buena prensa, el éxito de sus adaptaciones al cine... incluso una marca de chicle (Dunkin) empieza a comercializar muñequitos minúsculos con los personajes más destacados de la serie. Es el principio de un *boom* que aún se extiende hasta nuestros días.

El califa Harun-el-pussah, más conocido por Iznogud, protagoniza la nueva serie francesa que ocupa las páginas de *Gran Pulgarcito*, pese a sus planteamientos repetitivos y su interés relativo, junto con lo más *light* de un artista provocador como Gotlib, alguna historieta secundaria realizada *ex profeso* para Francia por autores españoles como Bielsa, y un recuperado *Aquiles Talón*, más pequeñoburgués que nunca.

Pero la apuesta de *Gran Pulgarcito* por el material español, material siempre «de la casa», es clara. Vázquez crea para este título las aventuras más hilarantes y surrealistas de su genial *Anacleto, agente secreto*, y aumenta los personajes de su particular universo para este y otros títulos con *Feliciano*, *Don Polillo*, *Los casos del inspector O'Jal*, *El fakir Ali-Oli*, *La abuelita Paz* y *Los cuentos del Tío Vázquez*, curiosa serie de tintes biográficos en que el autor hace jocosa publicidad negativa de sí mismo. Raf (seudónimo del gran Juan Rafart), todavía sin dar rienda suelta al genio que llevaba dentro, se consolidó de forma clara un año después con el título que sustituiría a *Gran Pulgarcito* y, más tarde, con sus colaboraciones para *El Jueves*, pone su granito de arena con *Flash el fotógrafo* y *Manolón, conductor de camión*, típicas series Bruguera de la época sin más interés que el puramente anecdótico. Figueras aumenta las páginas de su *Topolino*, ahora subtitulado *El último héroe*, e inicia con sus aventuras un curioso *crossover* con otro personaje propio, el inepto Colodión compañero de Aspirino.

Pero la parte del león se la llevan *Mortadelo y Filemón*, que ven ampliados los estrechos horizontes de sus páginas a aventuras más largas, casi de «continuará», que luego son recopiladas en álbumes a imitación del material francés, como también sucedería brevemente con la reedición en color de *El Capitán Trueno* y *El Jabato*.

Mortadelo y Filemón, agencia de información había sido hasta aquel momento una serie creada en 1958 para *Pulgarcito*, donde una pareja de esquizofrénicos personajes, subordinado y jefe, compartían una nunca del todo definida agencia de detectives y acababan sus historietas de una o dos páginas con el manido recurso del cachiporrazo y la persecución, secuelas de un cine mudo que por fuerza tendría que haber resultado ajeno ya a sus lectores. El éxito de la serie, sin duda, habría que explicarlo en la cuasi mágica habilidad de Mortadelo para expresar sus diversos estados de ánimo cambiando de forma, asumiendo los disfraces más variopintos y disparatados... herencia tal vez de Sherlock Holmes y su habilidad para introducirse en los más diversos ambientes gracias al mismo recurso.

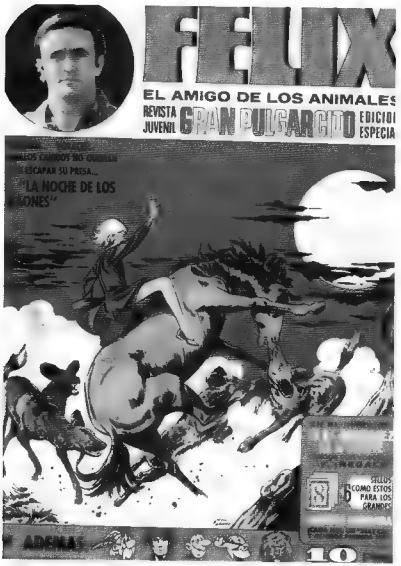
Suficientemente afianzados entre el público lector y con la habilidad gráfica de Ibáñez en un momento culminante, los personajes son sometidos a un aparente lavado de imagen que, de entrada, suprime la «agencia de información» que rima en pareado con el título y traslada a jefe y subalterno a una red de espionaje, la TIA, parodia algo burda de la CIA americana y de las películas de James Bond o las series televisivas como *El agente de CIPOL* o *Misión imposible*. Al parecer, poco importaba que en la misma editorial hubiera ya otro agente secreto, igualmente patoso pero muchísimo más experimentador y surrealista: Anacleto. El cásting de la serie, hasta entonces reducido a los dos personajes, se amplía al superintendente Vicente, el típico exponente del principio de Peter que Ibáñez ya desarrollaba en series paralelas como *Pepe Gotera y Otilio* (desde 1966) o *El botones Sacarino* (1963), una inutilidad andante que basa toda su supuesta gracia en la autoridad y la violencia, y al profesor Bacterio, especie de druida Panorámix calzonazos y torpón, cuyo físico da miedo y cuyas continuas meteduras de pata y experimentos fracasados serán el móvil de las aventuras por resolver.

Con una más que casual inspiración en el estilo de Franquín (cuyo *Spirou* se mezcla con *Gaston Lagaffe* para dar vida al botones Sacarino), Mortadelo y su jefe de los dos pelos dan el gran salto y se introducen en el mundo de las aventuras de 44 páginas que luego son recopiladas en álbum. Más o menos. Imposiciones editoriales, deseos de jugar sobre seguro o la incapacidad para guionizar argumentos más largos y complicados, hacen que las «nuevas» aventuras se presenten en segmentos de cuatro páginas y que se estire al máximo un hilo lógico que tiene poco de complicado. En realidad, esas historias largas no son más que las sempiternas historietas cortas adosadas hasta conseguir la magnitud necesaria para colocarles dos tapas de cartoné blancas y lanzarlas al mercado. *El sulfato atómico* es la innovadora aventura que abre fuego, para ser seguida por otras como *Contra el gang del Chicharrón* o *Valor y al toro*. Hay algunos ligeros intentos de experimentación temática, pero muy pronto la serie se convierte en una pura fórmula de éxito cómodo que explora una y otra vez, hasta la saciedad, los mismos postulados simplones: caídas, equívocos, persecuciones, torturas, carreras, violencia son el pan nuestro de cada día de un universo desquiciado donde todo se resuelve por la tremenda.

Mortadelo y Filemón son los primeros personajes del cómic español que se trasladan al cine en maratones de cortometrajes al estilo Tom y Jerry, muy populares entre la chiquillería cinéfila de la época. La animación es simple, las voces chirriantes, los guiones deslavazados. Pero el éxito de la serie es continuo, incluso fuera de nuestras fronteras.[1]

El producto se convierte en una cadena de montaje, como ya había sucedido con *El Capitán Trueno* y al final, como sucediera también con Trueno, el recurso acabaría abriendo un conflicto entre Ibáñez y Bruguera. Manos anónimas sustituyen al dibujante con las historietas «cortas» que en modo alguno

[1] Sorprende que la reciente adaptación televisiva de *Mortadelo y Filemón*, dejando a un lado su cuestionable calidad, no haya despertado las iras de los padres respecto a su violencia, máxime en un período en que las sensibilidades están a flor de piel aunque las tintas se carguen contra las series animadas japonesas. La película en imagen real (Javier Fesser, 2003) tampoco parece haber despertado ese tipo de polémicas.



habían abandonado el *Pulgarcito* original. Los planteamientos son los mismos, el humor igual de burdo, pero la resolución gráfica sigue estando a años luz de la de su creador. Los sustitutos no están a la altura de quien, gráficamente, es un maestro. Lástima que su capacidad como guionista se agotara tras las primeras aventuras.[2]

No puede dejar de advertirse, en el desarrollo de la serie durante las décadas siguientes (cuesta trabajo hablar de «evolución») el deseo de Ibáñez de estar al día y reflejar una especie de crónica de la realidad contemporánea. Sucesivas olimpiadas, mundiales de fútbol, expos, roldanes y demás sucesos de la historia española son reflejados en las aventuras de sus más populares héroes. En cierto modo, Ibáñez pretende hacer un cómic de crítica social. Títulos como *La Gomeztroika*, *El atasco de influencias*, *El quinto centenario*, *La crisis del golfo*, *Maastrich... Jesús*, *La prensa cardiovascular* o *El pinchazo telefónico* así parecen sugerirlo. Pero el público infantil al que van destinadas las historias no parece el más indicado para tal intento. El humor grueso, las situaciones violentas repetitivas y la limitada capacidad de crítica válida del autor o del medio en que *Mortadelo y Filemón* se mueven coartan ya de entrada cualquier intento satírico. Para que esa pretensión hubiera surtido efecto, Ibáñez habría tenido que tirar por la borda mucho del bagaje que ya llevaba a sus espaldas y haber apuntado hacia un público más adulto (como hicieron Vázquez y Raf con sus colaboraciones en *El Papus* y *El Jueves*). Instalado en el éxito, no es de extrañar que no supiera o no quisiera empezar de cero.[3]

Inexplicablemente, como sucediera con el caso de *BRAVO* un par de años antes, la editorial deja languidecer *Gran Pulgarcito* cuando la revista apenas lleva poco más de año y medio en el mercado. El protagonismo de las series francesas se reduce y *Mortadelo y Filemón*, consolidado su éxito, se convierten en secundarios. *Gran Pulgarcito* publica durante sus últimos números, posiblemente con el mismo éxito o más que antes, a pesar de su notable bajón de calidad, las «aventuras» de Félix Rodríguez de la Fuente, el televisivo odontólogo convertido en precursor de ecologista que ya empezaba a ser conocido como «el amigo Félix», hasta tal punto que el título de la revista se colapsa y pasa a ser, o a leerse al menos como *FÉLIX el amigo de los animales. Gran Pulgarcito edición especial*. Las portadas, hasta entonces dedicadas a historietas, se convierten en anuncio de las historias con animales que esperan en el interior, e incluso una foto del malogrado profesor comparte el logotipo.

El interior es desigual. Historias en que Félix tiene una participación secundaria (donde los protagonistas «cuentan» al profesor sus historias o éste las relata a su vez a los lectores) y se potencia el parecido físico con el personaje real y la plasmación más o menos adecuada de los animales protagonistas, sean leones, tigres o elefantes. Presentadas como «una realización de Jesús Durán», cuya firma adorna al menos las portadas, las aventuras se deben a varios dibujantes, entre los que destacan Usero y J. Peña. La «adaptación literaria» corre a cargo de E. Sánchez y Pascual.

Mayor nivel gráfico, de la mano de L. Blasco y siempre con Félix Rodríguez de la Fuente como hilo conductor, tiene la otra serie complementaria, *Gran Fauna*, donde en cuatro páginas se presentan al lector datos y curiosidades de los animales

[2] La enorme maestría para el dibujo y el chiste gráfico de Ibáñez queda bien patente en las portadas de revistas como *Super Mortadelo* o los álbumes de la colección Olé, donde la controlada acumulación caótica de detalles (casi siempre en los disfraces de Mortadelo) indica una capacidad para el humor absurdo que ha sido pasada por alto en los cómics.

[3] Cuando Bruguera desaparece y los derechos de los personajes quedan en el aire, el dibujante tiene que empezar de nuevo. Contrariamente a Vázquez o Raf, que exploran nuevos caminos en el humor para adultos e incluso adoptan seudonimos (Sappo y Dino respectivamente), Ibáñez crea nuevos personajes como *Chicha, Tato y Clodoveo, de profesión sin empleo* o *7 Rebolling Street* que retoman o parafrasean sus creaciones anteriores y aportando bien poco a la trayectoria del autor hasta la recuperación de sus títulos clásicos y emblemáticos.

tratados, sin la excusa de la aventura exótica de por medio.

Quemada una etapa, *Gran Pulgarcito* desaparece del mercado tras 84 números, sin dar más explicaciones. Pero la fórmula Bruguera dista mucho de estar agotada. Pocos meses más tarde aparece el relevo con *Mortadelo*.

Editorial Bruguera domina el mercado, pero no es todavía un monopolio. Queda el reducto del clásico *TBO*, que casi ocupa en el panorama del cómic en España el nicho de *ABC* en la prensa diaria, y que goza del privilegio de ver cómo en 1968 la Real Academia de la Lengua acepta su nombre como definitorio del género, aunque con la grafía levemente modificada a «tebeo». Por su parte, clásicos como *Jaimito* o *Pumby*, de Editorial Valenciana, continúan en la brecha, de una manera más testimonial que descollante.

La revista infantil-juvenil tiene desde el 21 de octubre de 1969 la versión española de *Spirou*, rebautizada *STRONG* por la editorial Argos, donde se presenta al público material franco-belga de Dupuis y Real Presse: *Gastón el Gafe*, *Quique y Lucio*, *Los pitufos*, *Benito Sansón*, *Jano y Pirluit*, *Ultrasón el vikingo*, *Lucky Luke* como gran plato fuerte y trabajos esporádicos de autores españoles, entre los que destaca *Don Talarico*, de Jan.

STRONG goza de un lanzamiento publicitario inaudito, que incluye anuncios en televisión. Apenas dura dos años, pese a su indudable interés,[4] y queda interrumpida en su número 90, una cifra que pocas revistas han sido capaces de superar en la historia de los cómics en España. Quizá, en cierto sentido, *STRONG* fuera una revista que se adelantó a su tiempo, habida cuenta de que bastantes de los personajes que adornaban sus páginas se harían famosos años después, algunos de ellos en las revistas de la competencia, es decir, Bruguera, y gozarían de la popularidad inherente a las adaptaciones a los dibujos animados o incluso la canción pop de consumo.

Un decreto del 19 de enero de 1967 promulga el Estatuto de las Publicaciones Infantiles y Juveniles, que acaba por discriminar las publicaciones de cómics en función del público al que teóricamente van dirigidas. Nacen así los formatos «para adultos», «para jóvenes» o «para todos los públicos».

[4] Ray Ferrer, director de *STRONG*, declaraba en *Bang!* número 5 (abril 1971) que había que achacar el fracaso de la revista a problemas de distribución que entraron en conflicto con el espectacular lanzamiento, y acusaba veladamente a «cierta editorial» (presumiblemente Bruguera) de boicotear las revistas de otras editoriales en los kioscos. Quizá por miedo a incurrir en querellas que la revista no podría sufragar, *Bang!* no ahonda más sobre el tema, pero es sintomático que los títulos de Bruguera de esa época, *BRAVO*, *Gran Pulgarcito* o *Mortadelo* coincidan en su lanzamiento, y posiblemente anulen, las apariciones de *Gaceta Júnior*, *STRONG* o *Trinca*. Las maniobras para monopolizar el mercado no son moneda nueva.

ME LLAMO
FLASH
Y SOY PERIODISTA
ESTOY HACIENDO UNA ENCUESTA SOBRE LA PRUDENCIA DEL CONDUCTOR DE HOY. ¿USTED CONDUCE?
SI, SEÑOR
¿Y QUE OPINA DEL EXCESO DE VELOCIDAD?
QUE ES UNA TEMERIDAD NEFASTA, EN MI OPINION EL CONDUCTOR AMANTE DE CORRER HACE OPOSICIONES A LA TUMBA FRIA, ADEMAS, TAMBIEN SE LLEGA A SITIO SIN VELOCIDADES SUPERSONICAS Y BLA BLA
...Y SI TODO EL MUNDO SIGUIERA MI EJEMPLO LOS HOSPITALES DE URGENCIA TENDRIAN QUE CERRAR POR FALTA DE TRABAJO.
¿SI? ¿A QUE VELOCIDAD CIRCULA USTED?
PUES A SIETE U OCHO POR HORA
¡ES USTED UN CAMPEON PRUDENTE! ¡ME GUSTARIA SACARLE UNA FOTO, JUNTO A SU VEHICULO...
PUES VAMOS, LO TENGO APARCADO AQUI CERCA.
SE TRATA DE ESTA APISONADORA ¿VERDAD QUE ES MAJA?
¡BRRR! ¡ESTO SE AVISA, HOMBRE!

El cuadernillo de aventuras es ya cosa del pasado. La aventura en sí, no. Recortado su formato y ampliadas sus páginas, es el momento de intentar crear algo más parecido a un *comic book* americano, aunque se anuncie como «novela gráfica». Dos nuevas series asoman tímidamente al mercado, de la mano de un grupo de dibujantes jóvenes y entusiastas, y recurriendo a la ciencia ficción como sustituta de las gestas medievales o el *western*.

A imagen y semejanza de los títulos americanos que, en otra parte del mundo, experimentan un *boom* claro desde hace un lustro, estos nuevos tebeos de aventuras son a veces labor de equipo o sustituyen sin trauma alguno a un dibujante por otro sin que la serie resienta su calidad, antes al contrario. Son historias autoconclusivas, de veinticuatro páginas. *Delta 99* es la primera de estas series, con dibujos de un primerizo Carlos Giménez que acaba por ser sustituido por Adolfo Usero o Manel Ferrer tras una decena de episodios, y guiones de Flores Thies al principio y después de Víctor Mora. El caso contrario se da con *Cinco por onfinito*, donde las iniciales participaciones de Usero o Suso Peña acabaron por dejar la autoría plena de los episodios a Esteban Maroto.

Hay puntos de contacto, casuales o no, entre ambas series. Y también entre los dos títulos y algunos conceptos y situaciones ya explorados en el Universo Marvel. Delta es un agente extraterrestre, en teoría una especie de James Bond galáctico, que ha sido enviado a la Tierra por el Anciano, no se sabe muy bien para qué. Esta temática cienciaficcionística se olvida pronto y las historias se convierten en un divertido carnaval de chicas escotadas (pero censuradas en la primera edición), malvados de opereta y misterios más o menos sobrenaturales de agradable factura. Sin los condicionantes religioso-culturales de otros héroes del pasado, Delta es un héroe a salvo de complejos, que no pontifica y que se divierte practicando submarinismo, leyendo o pescando al final de cada historia. Es, en cierto sentido, una versión adulta y despreocupada del *Dani Futuro* que Carlos Giménez iba a realizar un año más tarde. El parecido del arranque con el *kree* Capitán Marvel (aunque sin el conflicto interior del superhéroe) y algún personaje secundario marveliano (el homónimo Anciano de *Doctor Strange*) puede que sea sólo casual, pero cuesta trabajo pensar que unos profesionales del cómic no estuvieran al tanto de lo que se experimentaba y conseguía en el medio en otras latitudes.

Por su parte, *Infinito* es un ente extraterrestre que reúne a un grupo de cinco personajes, al estilo de los superhéroes americanos aunque con un desagradable regustillo a fotonovela o cómic romántico en cuanto a su físico, y que tienen los improbables nombres de Altar, Aline, Hidra, Sirio y Orión. Los guiones son bastante más insulsos que los de *Delta 99*, y en ellos se aprecia de entrada la incapacidad de los guionistas para manejar a los cinco personajes a la vez, por lo que las

LA ABUELITA
¡QUE BIEN! HOY EN DIA CASI TODAS LAS MUJERES SABEN CONDUCIR Y NO NECESITAN CHOFER NI NADA...
¡PUES YO, PESAR DE M AÑOS, NO QI RO SER ME NOS, HALE
ACADEMIA DE CONDUCTORES
¡MUY BIEN, SEÑORITA PAZ, ESTA USTED EN SU ACADEMIA! ¡SEÑOR LOPEZ, ACOMPAÑE A LA SEÑORITA PAZ A UNO DE NUESTROS VEHICULOS Y COMIENCE A DARLE UNAS CLASES DE CONDUCIR! ¡EL SEÑOR LOPEZ ES UNO DE NUESTROS MEJORES INSTRUCTORES!
¡ENCANTADO, SEÑORITA PAZ!
¡ADELANTE! ¡LA CARROZA LA ESPERA!
¡HUY, QUE JOVEN ESTE!, DICE, LA CARROZA, ¡PUES PARECE UN PEUGEOTE MODELO 1955 CON DOBLE CARBURADOR, CILINDRADA COMPUESTA, TRIPLE EMBRAGUE AUTOMATICO Y MOTOR EN SEIS TIEMPOS DE COMBUSTION DIESEL...!
¡EJEM! ¡BUENO, AHORA PISE AHI Y ARRANQUE CON SUAVIDAD!
¡SI, SEÑOR!

aventuras se centran en protagonismos de dos y dejan colgados a los restantes (Orión casi siempre, en aventuras calcadas unas de otras donde es norma que alguna bella diosa o reina extraterrestre quede suspirando por el humano). Hay claras influencias del Uatu de *Fantastic Four* en Infinito, así como entre el parecido físico entre Altar (el científico del grupo) y Reed Richards. Tampoco pueden obviarse influencias de *Thunderbirds*, sobre todo en las naves individuales numeradas del uno al cinco, y el punto de inicio, un ente cósmico que congrega a cinco terrestres despistados (cuatro si contamos que la bella Hidra no entraba en sus planes), anda muy en línea con lo que un cuarto de siglo después serían los *Power Rangers*, por lo que poco puede argumentarse hoy sobre su supuesto tono adulto.

De forma consciente o no, los uniformes de los personajes son similares a los de *Delta 99* e incluso uno de ellos (Sirio) bien podría pasar por su hermano gemelo. Infinito y el Anciano comparten físico similar y motivaciones casi idénticas, por lo que extraña que nadie se decidiera a dar el paso lógico y atar la continuidad entre los dos títulos, habida cuenta de que el colectivo de dibujantes de ambas series era conocido como «Grupo de la Floresta», el nombre de una torre donde compartían vivienda, aspiraciones y aventuras.

Por lo demás, como tebeo «para adultos», *Cinco por infinito* deja bastante que desear. Las tramas resultan insulsas, prácticamente la tradición instaurada por *El Capitán Trueno* de derrocar a malvados tiranos reconvertida a escenarios cósmicos y amenazas neblinosas, con profusión de bellezas de fotonovela y desnudos encubiertos con filigranas y plumas dignas de una revista del Paralelo. De vez en cuando, y preludiando las temáticas de *Haxtur*, las historietas se desarrollan en planos abstractos o sirven como cauce expresivo a retorcidas alegorías; muy simplificadas, desde luego. El cómic no parece el mejor medio para expresar «profundidad» metafísica en su mensaje, ni falta que le hace. De ahí que *Cinco por infinito*, como el resto de la obra de Esteban Maroto, y como muchas otras obras del cómic hispano, diera en introducirse paulatinamente en el esteticismo *per se*, a despecho del *story telling* y la historia.

El hablar entre líneas, aunque se hable de nimiedades, es también marchamo de Enric Sió, en esta época autor de *Lavinia 2016* o *La guerra dels poetes*, supuesto alegato-parodia del catalanismo y la *cultureta* muy influido, como toda la obra del autor, por el *pop art* y el *collage*. Fruto de su tiempo, y como tal costreñido más que muchos otros comics contemporáneos por el momento y el lugar, el mayor logro de esta serie es, dejando a un lado su estética entonces innovadora, haber sido publicada (junto a otros trabajos del autor como Sorang para *Vector 2* o la propia Mara para *Boccaccio*), en una revista a priori no de comics, *Oriflama*.

La situación general, pese a estos intentos renovadores y claramente «modernos» y casi contestatarios, es penosa. Perdidos los cuadernillos, los dibujantes de Bruguera tienen que reconvertirse y centrar sus esfuerzos en adaptar a historietas de 32 páginas los clásicos de la mal llamada literatura juvenil de todos los tiempos, trasvasando historias como *Rob Roy*, *Tom Sawyer*, *Un yanqui en la corte del rey Arturo* o *Ivanhoe* a la apretada condensación que puede imaginarse en tan corto espacio. Todas estas historietas serían recopiladas poco más tarde, y comercializadas con bastante éxito, en la colección Joyas Literarias Juveniles.

Fuera de Bruguera, las agencias de dibujantes refuerzan su exportación de mano de obra barata y anónima al extranjero. Inglaterra, donde tradicionalmente no se han hecho demasiados buenos cómics, es la principal destinataria de la labor ingente de un puñado de dibujantes y guionistas que, también a su manera, trabajaban en serie imitando unos estilos impuestos y que estaban, las más de las veces, mediatizados por la estética de la fotonovela, pues se trataba en la mayor parte de los casos de cómics románticos. Toda esta época ha sido retratada, con el suficiente despegue y sarcasmo para no resultar melodramática, en la serie *Los profesionales* de Carlos Giménez.

Sin duda, los tiempos no eran demasiado deslumbrantes. El editor es dios, el dibujante sobrevive como puede, el guionista es considerado una quinta rueda inservible en el proceso. Las obras son mutiladas, censuradas, vendidas a espaldas de los autores, no existen derechos de autor, los originales no se devuelven, nadie tiene conciencia de poder hacer una «obra», y cuando se encuentra alguno a lo más que se llega es a perogrulladas semigrandiosas con simbologías ingenuas propias de estudiantes preuniversitarios. Algunos dibujantes afortunados, como Jordi Longarón, ven cumplido el sueño de publicar una tira en los diarios norteamericanos, aunque esa tira sea tan poco atractiva como *Friday Foster*. Descabalgado de *Trueno* y de *Galax*, Francisco Fuentes Man realiza para el mercado francés *Klip et Klop*, que después serán publicados en España como *Los hermanos Wild*. Enrique Badía Romero heredará la interesante *Modesty Blaise* para los periódicos británicos tras la muerte de Jim Holdaway. Carlos Giménez acabará trasvasando su *Dani Futuro* a la revista de *Tintin*, aunque con el provisional título *Iris de Andrómeda* por el absurdo litigio interpuesto a su autoría por la editorial de *Gaceta Junior* y directamente para *Pilote* crearía al unísono con Víctor Mora *Ray 25*. Los hermanos Blasco, siempre al socaire del renombre de Jesús, realizan para Inglaterra ya desde 1962 *The Steel Claw*, que también será editada parcialmente en España como *Zarpa de Acero*, y otros títulos como *Rob Riley* (un *Cuto* britanizado) y *Alexander the Great*, o *Los Guerrilleros* para el mercado belga de *Spirou*. Otros autores, exiliados en Francia como Julio Ribera, crean poco más tarde series como *Dracurella* o *Le vagabond des limbes*, productos impensables en el suelo patrio.

El cómic no tiene relevancia social. Los periódicos, por norma general, lo ignoran, aunque algún caso aislado, como *El Cuco*, suplemento del diario *Pueblo*, sirve durante años como tabla de salvamento para lo más florido de la profesión. Parece inimaginable que los más elementales derechos lleguen algún día a estar al alcance de quienes crean los tebeos. La emigración al otro lado del Atlántico, a principios de los años setenta y al cómic de terror de Jim Warren, caerá como agua de mayo para muchos autores que languidecían en el penoso panorama que encuentran en España.

© 2003, Rafael Marín

HERMANN Y GREG: HISTORIA DE UN TÁNDEM

Ángel Olivera

Greg y Hermann son dos leyendas del cómic europeo. Con esto debería quedar todo dicho. Felizmente recuperado y popular en nuestro país el segundo, las generaciones más recientes quizá desconozcan la maestría del primero y sus múltiples facetas en el mundo de la historieta. Aquiles Talón, Bernard Prince *o* Comanche *son sólo tres títulos claves en la historia del tebeo hecho aquí cerquita, obras maestras que ya tardan en ser recuperadas ahora que los movimientos nostálgicos quieren reverdecer títulos muy menores de la historieta norteamericana.*

DOS SERIES DE EXCEPCIÓN

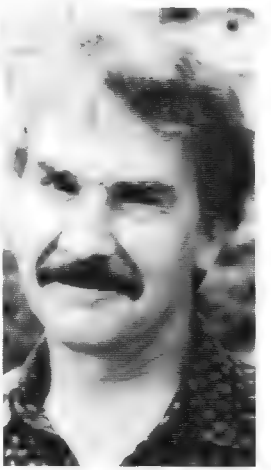
En el panorama de la historia de la historieta europea, más exactamente en el período crítico y decisivo, por muchas razones, que lleva de mediados de los 60 a finales de los 70, destacan dos series célebres que, en buena medida, marcaron un antes y un después en el tratamiento de los géneros en los que se encuadraban: *Bernard Prince*, en el de aventuras, y *Comanche*, en el *western*. Ambas series se publicaron por entregas en la revista belga *Tintin* y fueron obra de los mismos autores, ambos nombres clave del tebeo francófono y sin los cuales, y sin menospreciar a otras figuras no menos esenciales de todos conocidas, la evolución actual de la historieta de este lado del Atlántico nunca hubiera sido la misma. Greg, el guionista, y Hermann, el dibujante, crearon dos series quizás no muy largas (su colaboración en la primera de ellas se prolongó durante catorce álbumes y en la segunda, durante diez), al menos si las comparamos con las de otros héroes míticos de su entorno, pero su calidad y su trascendencia las colocan por méritos propios entre las primeras.

EL GUIONISTA DIBUJANTE

Al igual que su viejo amigo, colega, compañero y compatriota Jean-Michel Charlier, cuya decisiva trayectoria creativa y editorial ya hemos rememorado en estas páginas, Greg comenzó su carrera como dibujante, y en poco tiempo acabó desarrollando también el oficio de guionista; si bien, al contrario que Charlier, que como ilustrador nunca pasó de correcto, nuestro hombre jamás abandonó el lápiz ni el pincel, convirtiéndose en un excelente dibujante humorístico y un espléndido y ágil narrador. Y también, quizás precisamente por ello, como otros muchos artistas de ambas orillas del océano, en un dotado argumentista elaborador de infinidad de guiones que, sencillamente, tenía que dar a ilustrar a otros porque nunca habría tenido tiempo para dibujarlos. Esa carrera paralela como guionista le permitió, asimismo, ampliar su campo de acción a la historieta realista, a la que muy probablemente nunca hubiera llegado como dibujante.

Su verdadero nombre era Michel Regnier, y nació en Bruselas en 1931. Discípulo de André Franquin, realizó sus primeros trabajos para *Spirou*, y luego para la agencia International Press, de donde acababan de ser despedidos Uderzo, Goscinny y Charlier, retomando varios de los personajes de éstos, como *Luc Junior* y *Tiger Joe*, y creando varios más, todos ellos de corte humorístico, en los que fue desarrollando un estilo de dibujo de un nivel muy alto a la vez que expresivo, deudor en gran medida de su maestro. Gracias a Franquin se inició en el oficio de guionista; oficio que por otra parte no existía en aquella época: el editor pagaba al dibujante y éste, si lo consideraba necesario, se buscaba a alguien que le escribiera los guiones, y le pagaba un porcentaje. Greg escribió así innumerables guiones para *Modeste et Pompon*, que

Página de Greg Derecha Hermann



Franquin realizaba para Tintin.[1] Ello le abriría el camino para convertirse en guionista habitual de series importantes como *Chick Bill*, de Tibet (creador de *Ric Hochet*), y, en especial, *Spirou y Fantasio*, coincidiendo con la etapa de madurez de Franquin, la más fructífera; juntos crearon historias donde la dosificación de humor y aventura trepidante alcanzaba sus cotas más altas, sobre todo en los álbumes dedicados al supervillano Zorglub, claramente inspirado en los memorables antagonistas de James Bond, entonces en su apogeo.

Greg no sólo no se limitó a escribir, a pesar de su creciente éxito como guionista, sino que siguió creando y dibujando numerosas series humorísticas: *Rock Derby*, *Babiole et Zou*, *Brousaille*, *Les As*... Colabora con todas las revistas de la época: además de *Spirou* y *Tintin*, entra en *Vaillant* y, en 1963, en la pujante *Pilote*, donde dará vida a la que acaso sea su obra más célebre y exitosa: el desternillante, inclasificable y genial *Achille Talon*, *Aquiles Talón* para los amigos de este lado de los Pirineos. Este orondo caballero pequeño burgués, sabihondo, erudito y locuaz hasta extremos increíbles, patoso y que fracasa en casi todo lo que emprende, ha sido considerado como uno de los dos máximos antihéroes del tebeo francobelga, el otro de los cuales es ni más ni menos que *Gaston Lagaffe*, la célebre y no menos genial creación de Franquin. Sus andanzas, de un humor sarcástico muchas veces salvaje cuando no surrealista, se prodigaron tanto en historias cortas de una o dos páginas como en relatos extensos no por ello menos delirantes, extendiendo su vida editorial más allá de la existencia de la revista que le vio nacer, hasta totalizar su recopilación la cifra récord de 42 álbumes.[2]

El momento decisivo de Greg llega en 1965, cuando explicó a Raymond Leblanc, editor de *Tintin*, los motivos por los que deseaba dejar la publicación: la revista se había ido anquilosando, se había anclado en el pasado, debido a que Hergé, a la sazón director artístico, se empeñaba en mantener el tono y estilo clásicos con el que trataba de emular a *Le Petit Vingtieme*, la famosa y conservadora revista donde debutara, allá en 1929, su celebérrimo Tintín, que para algo daba nombre a la revista en la que Greg colaboraba, aunque, por aquel entonces, hacía años que no aparecía en sus páginas una nueva historia del intrépido jovencito de los pantalones bombachos. Eran otros tiempos, y Greg se veía limitado y encorsetado por un modo de entender la historieta que, por muy respetable que fuera, y que había dado joyas como el mismo *Tintin*, *Blake y Mortimer*, *Alix*, *Lefranc* y *Corentin*, entre otros muchos, que aún tendrían bastante que decir en el futuro, no le permitían desarrollar las mil y una ideas que bullían en su cabeza y que requerían de un entorno más libre y favorable. Hay que decir, por otra parte, que el gran éxito popular de *Pilote*, con sus innovadoras propuestas, exigía una urgente puesta al día por parte de las otras cabeceras del mercado si querían permanecer en él. Leblanc quedó convencido. Acto seguido, e inesperadamente, lo nombró nuevo redactor jefe de la revista.[3]

[1] Se da la circunstancia de que Goscinny escribía guiones para la misma serie. Ninguno de los dos firmaba las planchas, tan solo Franquin. La contabilidad era por otra parte bastante fácil: tanto Greg como Goscinny tenían cada uno un personaje fijo en la serie, un vecino diferente de los protagonistas que aparecía constantemente; aunque parezca mentira, ninguno de ambos vecinos coincidió jamás con el otro a lo largo de los años, así que era sencillo determinar la autoría de cada guión.

[2] Aquiles Talón es bien recordado por los veteranos lectores españoles gracias a su publicación en las míticas *Bravo*, *Gran Pulgarcito* y *Super Pulgarcito*. Es una lástima que, desde entonces, lo único que ha llegado del personaje a nuestro país sea su reciente ¿adaptación? a los dibujos animados a partir de su remodelación al gusto americano. Walter Melon, una serie que no tiene que ver con el original ni siquiera el nombre. Tal y como están las cosas, y después de haber visto lo que han hecho con *Barbe-Rouge*, por ejemplo, más vale que nunca les dé por adaptar *Blueberry* al mismo medio. ¡Dios nos asista!

[3] Georges Dargaud, editor de Pilote, era también el socio francés de la revista *Tintin*. Greg conversó previamente con él, por lo que no es ninguna tontería suponer que el primero debió influir en la decisión de Leblanc.

Así comenzó la llamada «Era Greg». La revista que Franquin llamaba «el elefante enfermo» se renovaría con una multitud de nuevos autores, muchos de ellos procedentes del Estudio Greg que nuestro hombre acaba de crear: Eddy Paape, Dany, Dupa, Auclair, Van Hamme, Wasterlain... Greg sería acusado de «vampirizar» la revista, pues no sólo escribía buena parte de los guiones de las historietas que se publicaban, sino que también se ocupaba del correo de los lectores.[4] Personajes antiguos y modernos compartieron desde entonces las páginas de la revista, que compaginó clasicismo y lo que luego había de ser conocido como «línea clara» con ideas muy avanzadas incluso para *Pilote*, relatos caracterizados por la agilidad narrativa, la acción y el movimiento, la casi desaparición de los textos de apoyo, y la preponderancia de la imagen, aumentando con ese fin el tamaño de las viñetas, que pasaron, en muchos casos, de las cuatro tiras tradicionales a sólo tres. Durante la «Era Greg», que se prolongaría hasta 1974, la hasta poco antes decadente revista *Tintin* alcanzaró ventas de 600.000 ejemplares de venta por número.

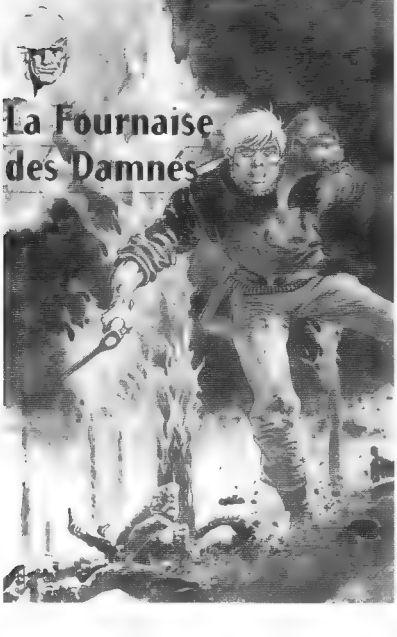
Uno de los primeros nuevos autores que entraron en la revista, en enero de 1966, fue un joven y aún novato dibujante de veintisiete años llamado Hermann Huppen, también procedente del Estudio Greg, para el que escribió una modesta historia policiaca de cuatro páginas, cuyo protagonista respondía al nombre de Bernard Prince. Nadie lo sabía, probablemente ni siquiera sus autores, pero acababa de nacer una leyenda.

Hermann, como desde el principio empezó a firmar sus obras el recién llegado, no parecía, en sus años mozos, destinado a la historieta. En su adolescencia había aprendido el oficio de ebanista, labor que desempeñó tan sólo durante quince días antes de empezar a trabajar en el estudio de un arquitecto. Por las noches, asistía a clases de dibujo aplicado a la arquitectura y decoración en una academia de Bellas Artes. Se sintió atraído por los cómics, pero uno de sus profesores le recomendó que aprendiese «un verdadero oficio». La familia Huppen se trasladó durante cuatro años a Canadá, donde seguiría estudios de arquitectura y de gestión de restaurantes. Curiosamente, su matrimonio lo aproxima nuevamente, y esta vez en serio, a la historieta. Su cuñado, Philippe Vandooren, futuro redactor jefe de *Spirou*, le anima a dibujar cuando regresa a Bélgica y le publica su primer cómic en la revista *Scout*, que dirigía. Realiza algunas historias cortas más para *Spirou* y entonces Greg se fija en él y lo anima a unirse a su estudio, por un periodo de prueba de seis meses. Estos seis meses serían el comienzo de una colaboración larga e ininterrumpida que duraría quince años.

[4] Greg cuenta la siguiente anécdota, que da idea de hasta qué punto estaba pluriempleado: un lector escribió a *Tintin* preguntándose por la filiación política de la revista, pues Bruno Brazil, de *William Vance* (que Greg guionizaba con el seudónimo de Louis Albert) era, a su juicio, un cómic reaccionario, ya que estaba protagonizado por un agente de la CIA, mientras que Bernard Prince era, inequívocamente, un héroe que acaudillaba una revolución de izquierdas. Greg, que contestaba a los correos como «Tintín», le confesó que los autores de ambos guiones, así como el que contestaba su carta, eran la misma persona.

BERNARD PRINCE, O LA AVENTURA CON MAYUSCULAS

El proceso de creación de un cómic resulta ser, a menudo, mucho más enrevesado e imprevisto de lo que parece haber sido a los ojos del lector que cree conocer bien una obra de la que ha leído bastantes episodios pero cuya génesis real desconoce. Muchas veces se parte de un origen más o menos modesto para ir creciendo luego en calidad y envergadura, pero que, en esencia, responde a los propósitos iniciales de sus creadores, si bien los héroes de papel tienden a cobrar vida propia y a ir mucho más allá de lo que aquellos esperaban, evolucionando en función de los condicionamientos editoriales y de los cambios sociales, además de, claro está, la propia evolución personal de sus autores. En otros casos, el camino inicialmente previsto se ve interrumpido o torcido por circunstancias imprevistas y la serie sigue un rumbo que no tiene nada que ver con el anterior y acaba convirtiéndose en algo completamente distinto. La mayoría de las veces, para mal: en otras, como ocurrió con Bernard Prince, para bien.



Aquellas primeras historias cortas del personaje, siete en total, de cuatro a seis páginas cada una, eran unos relatos de corte policiaco protagonizados por un inspector de la Interpol y un crío hindú, Djinn, adoptado por el primero, que le sirve de ayudante oficioso y escudero, muy al estilo de tantas otras historietas tradicionales.[5] Las historias, muy convencionales, no aportaban gran cosa al género, por otra parte representado muy solventemente en *Tintin* por el periodista detective Ric Hochet, dibujado por Tibet; sin embargo, eran de lectura agradable y el dibujo, sencillo y sin florituras en un principio, similar al de muchos otros autores del montón del área franco-belga, fue dejando entrever a un gran dibujante y excelente narrador en potencia que sólo esperaba una oportunidad para eclosionar y salir a la luz.[6]

De forma parecida a lo sucedido cuando intentó abandonar *Tintin*, Greg se convirtió sin esperárselo en redactor jefe, otro tropiezo transformó su *Bernard Prince* en éxito. La serie, aun con sus limitaciones, empezaba a destacar y ganarse el favor de los lectores. El ya veterano Tibet temió que su Ric Hochet quedase eclipsado por el nuevo valor en alza y se enfrentó a Greg, diciéndole que en *Tintin* sólo había sitio para un héroe policiaco y que éste, por supuesto, sólo podía ser Ric Hochet. Greg era el redactor jefe, sí, pero Tibet era uno de los pilares de la revista, de forma que se vio obligado a interrumpir la prometedora carrera de su flamante agente de la Interpol. Sin embargo, le había cogido cariño al personaje, así que le hizo heredar un pequeño yate, el *Cormorán*, y dejar la carrera policial por la libertad de la aventura, el mar y los grandes horizontes, junto con el joven Djinn.

Inmediatamente, la serie pasó a adoptar la forma de relatos más o menos extensos. Greg probó con dos historias seriadas de poco más de veinte páginas cada una, que, juntas, componían material suficiente para un álbum de 48. A partir de entonces, casi todos los episodios alcanzarían las 44 ó 46 páginas reglamentarias; algunos, más cortos, se complementarían con relatos de pocas páginas para alcanzar las necesarias para su publicación en álbum. El cambio implicó, pues, un arriesgado salto adelante, cualitativo y cuantitativo. Greg puso toda la carne en el asador, Hermann se destapó finalmente, mostrando de lo que era capaz, y triunfaron.

[5] Varios años antes, en 1958, Greg había creado, con dibujos de un tal Louis Haché, las aventuras de Bob Francval, un agente de la Interpol, al que acompañaba un adolescente hindú ¡que también se llamaba Djinn! La serie, que se publicó sin pena ni gloria, y que gráficamente no era nada del otro mundo, se desarrolló a lo largo de dos episodios de treinta páginas y algunas historias cortas.

[6] Estas primeras historias cortas, siete en total, serían reeditadas, muchos años después, en un álbum especial de Bernard Prince, que incluía también cierto número de historias más modernas que no habían encontrado un hueco en los albumes de la serie regular.

En las primeras páginas del primer episodio de 23 páginas, *Les pirates de Lokanga*, hace su entrada en escena Barney Jordan, un maduro y obeso lobo de mar, bronquista, iracundo y encantador, que pasará a completar el a partir de entonces trío protagonista. Al mismo tiempo, se define lo que va a ser, en principio, el *leitmotiv* de la serie: no basta con tener un barco, hay que ganarse la vida de alguna manera, de forma que Bernard Prince alquila el *Cormorán* para transportar pequeños cargamentos de un puerto a otro, actividad que será, la mayoría de las veces, el desencadenante imprevisto de la aventura. O, mejor dicho, la excusa, el *macguffin*, que diría Hitchcock, pues Prince no busca deliberadamente la aventura, no es un antecesor de Indiana Jones en pos de la peripecia, el misterio y el peligro. Prince ama el mar y su barco, que le permite moverse por el mundo entero, pero no se mete deliberadamente en líos. En principio procura apartarse de ellos, pero, una vez se ve involucrado por una causa o por otra, llegará hasta el final, pero a su manera, no a la que quieran imponerle los demás.

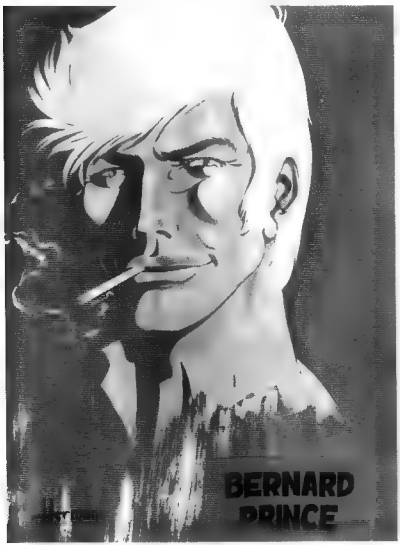
Hemos dicho aventura con mayúsculas, y de eso se trata. En *Bernard Prince*, como luego en las películas de Indiana Jones, se trata de revivir las historias de aventuras en estado puro que nos legó el mejor Hollywood de los años 30, 40 y 50. Ello queda expuesto con claridad meridiana en el segundo episodio, *El general Satán*, en el que el trío protagonista se ve enfrentado a un sanguinario pirata del mar de China y a su bella y aguerrida lugarteniente Loto Púrpura, personajes más que inspirados no sólo en la mitología hollywoodiense, sino en los cómics de Milton Caniff, a su vez enormemente deudores del cine clásico americano y que también, por la misma época, influyeron poderosamente en otros autores, como Hugo Pratt. Las costas e islas del sudeste asiático, los mares del Sur, los ríos y selvas suramericanos, serán los escenarios predilectos de la serie, sin hacer ascos a la península arábiga, el Canadá, el círculo polar ártico, el África negra o, incluso, la jungla de rascacielos de Manhattan y sitios aparentemente tan tranquilos y pacíficos como la Costa Azul. Unas veces es un flete vulgar y corriente al menos sobre el papel el que les mete de lleno en el follón, otras son abordados, secuestrados u obligados de una forma u otra a saltar en él de cabeza y sin paracaídas; algunas, sencillamente, hay personas en peligro y, como buenos chicos, se lanzan al rescate sin pensárselo dos veces; pero siempre, o casi siempre, es porque pasaban por allí en el momento equivocado y, naturalmente, no se convirtieron en héroes porque ya lo eran, pero tuvieron que actuar como tales.

Echemos un vistazo más de cerca a los protagonistas. Bernard y Djinn fueron los primeros en ser creados, sobre patrones muy conocidos y convencionales, pero no por ello dejan de ser personajes de interés, quizás porque Greg era un guionista excepcional y, a partir de un material poco prometedor, supo darles una personalidad consistente y atractiva.

Bernard es, claro está, el héroe de siempre, el de toda la vida: alto, joven, guapo, fuerte, honrado a carta cabal, muy inteligente, valiente como él solo, enormemente respetuoso con la ley, siempre al servicio del bien y muy seguro de sí mismo; pero no solamente eso. En los primeros episodios parece tomarse los conflictos un poco a broma, como si supiese que no son sino un simple divertimento, una espectacular e inofensiva traca de fuegos artificiales creada por el guionista de la que al final van a salir indemnes y sonrientes, pues todo va a acabar de color de rosa. En ellos, ni siquiera se le arruga la camisa, ni se despeina, pese a saltar de locomotoras en marcha que arroja sobre juncos piratas (de verdad que ocurre tal cosa) y lanzarse a caballo al asalto de ricos palacios señoriales al frente de una hueste de revolucionarios suramericanos salidos de una película sobre Pancho Villa. Luego, el carácter de las aventuras se irá haciendo menos festivo, más realista, dramático y repleto de suspense, y el héroe perfecto, socarrón y casi indestructible deja paso a otro más complejo, el que tiembla ante la proximidad del peligro, el que incluso está a punto de dejar morir a su amigo y camarada, Barney Jordan, porque su intervención implicaría su propia muerte, y que, sin embargo, acaba

dominando su miedo y echándose de cabeza en el avispero porque no puede hacer otra cosa. Es el héroe que combate a los malvados de turno hasta el final, que se deja engañar por éstos y a los que, a menudo, acaba comprendiendo y, de alguna manera, simpatizando con ellos o compadeciéndolos. El héroe pulcro y elegante que viste trajes almidonados y pantalones acampanados sin una arruga acaba las aventuras sucio, con la ropa hecha jirones, barba de varios días, el rostro desencajado, ojeroso, agotado y, a veces, irritado y desmoralizado, cuando descubre que ha sido utilizado, que la causa noble por la que ha luchado ha resultado ser sólo la menos mala, y que el final presuntamente feliz tiene mucho de engañoso.

Se ha comparado a Barney Jordan con Obélix y, sobre todo, con su colega el capitán Haddock, y lo cierto es que no sólo parece un cruce entre ambos, sino que ocupa en la serie un puesto similar al de aquellos: es el compañero del héroe, un personaje mucho más estruendoso y mucho más imperfecto que el protagonista, peleón y malhablado, y por ello mucho más humano e interesante, hasta el punto de que no sólo la serie sería impensable sin él, sino que casi arrebata el protagonismo al héroe titular, como de hecho ocurre también con Astérix y Tintín. Gruñón, juerguista, bebedor, pendenciero, frecuentador de bares y garitos que casi siempre acaban hechos añicos a su paso (si bien no es él el que suele empezar las peleas), es el compañero fiel que nunca abandona a sus amigos,



un grandullón de corazón de oro y noble como él solo; es el contrapunto cómico del trío, y claro está, el más entrañable de sus componentes.

Djinn, que cambió desde el primer relato largo su turbante hindú por un gorrito de marinero, asumiendo su papel de grumete, es el personaje con el que se identifican los lectores más jóvenes y que sirve para que éstos sigan la serie. Jovial y descarado, despierto e inteligente, astuto y escurridizo, con una habilidad increíble para salir airoso de todos los peligros, de todas las encerronas, ha salvado en más de una ocasión el pellejo de sus compañeros adultos.

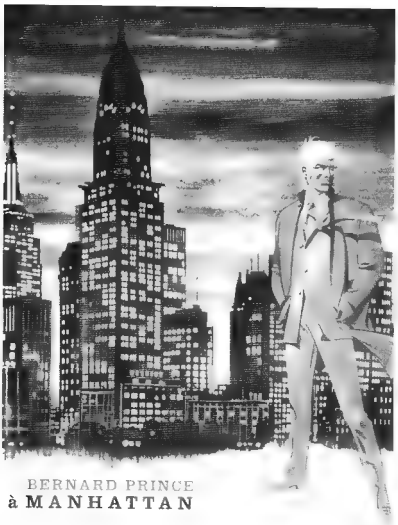
Pasemos a los adversarios. Suelen ser piratas, bandoleros, atracadores de bancos, gángsters y mafiosos de todo pelaje, pero también tiranuelos del tres al cuarto y señores de la guerra diversos. Entre ellos destacan el ya citado general Satán, malvado recurrente que con el tiempo ha resultado tener debilidades y hasta cierto sentido del honor, y el trío de canallas formado por Hot Shot, Ho y Do, éstos limitados a una única aparición en *El soplido del Moloch* pero memorables, precisamente por componer uno de los grupos de individuos más retorcidos, carentes de escrúpulos, inmorales y desleales (incluso entre ellos mismos) que se haya visto nunca en un cómic de aventuras. Los componentes de esta larga colección de bandidos, al menos los más malvados, perecen víctimas de su propia perfidia, sin que el héroe tenga que ensuciarse las manos dándoles muerte; cosa que sin embargo ha ocurrido en algunos casos extremos, en los últimos, y quizás más violentos, episodios de la serie, como la despampanante y peligrosísima Opale de *Objectif Cormoran*, a la que Prince mata de un disparo cuando la buena señora, cuchillo en mano, iba a destripar a Barney y a Djinn. Con este acto, por otra parte más que justificado, nuestro héroe echaba por tierra una vieja tradición y una ley no escrita que decía que un héroe masculino jamás puede matar a una mujer por muy malvada que ésta sea, ni siquiera en defensa propia, y mucho menos en un tebeo dirigido al público juvenil.[7]

Quiero aquí llamar la atención sobre algunos villanos y situaciones que de alguna manera chocan, como el zarrapastroso salteador andino Tuxedo o el cacique polinesio Lallotuo, enfrentados al rico hacendado europeo de turno. En ningún momento se pone en cuestión la bondad de una presencia que a un servidor se le antoja colonialista; y los malos, en estos casos, lo son porque se enfrentan al señorito del lugar. Es cierto que en otras ocasiones los términos se invierten, como en *Tonnerre sur Coronado*, pero en este caso hay que reconocer que el turbio y tiránico terrateniente Bronzen —un advenedizo, dicho sea de paso— es un malvado de segunda, mucho

[7] Buck Danny, por ejemplo, ha sufrido en sus carnes las consecuencias de dicha tradición. Si le hubiese ajustado las cuentas a la pérfida Lady X en su primer encuentro, y la hubiese tratado de la forma expeditiva en que ha tratado a otros villanos, se habría ahorrado, con el tiempo, muchos disgustos.

menos siniestro que los anteriormente citados. Todo ello, unido a la buena imagen que se da de las autoridade oficiales de casi cualquier parte del mundo a lo largo de la serie, confiere a Bernard Prince un tono que no sabría calificar si de conservador o, simplemente, de excesivamente ingenuo y maniqueísta. Los malvados parecen ser, en la mayoría de los casos, aquellos que están contra la ley (cualquier ley) y ésta siempre acaba triunfando, la verdad siempre prevalece, como en *La frontera del infierno*, donde cuando se descubre la maraña de corrupción que ha llevado a nuestros héroes a su infecta prisión asiática, los villanos, perseguidos por la justicia, tienen que poner tierra de por medio, final muy poco creíble después de haber echado un somero vistazo al país en cuestión.

Hablo de maniqueísmo, más que notorio en las primeras historias de la serie. Sin embargo, Bernard Prince evolucionará y esa frontera clara y meridiana entre el bien y el mal se difumina a lo largo de los años. El paso de los 60 a los 70, mayo del 68 de por medio, provocará un paulatino cambio en la percepción del mundo por parte de autores, lectores y personajes. Ello resulta especialmente apreciable en *Guerrilla pour un fantome*, donde los «buenos», los servidores de la ley y el poder legalmente constituido, por otra parte, no sólo son antipáticos sino además muy ambivalentes: nuestros héroes salen pitando, asqueados, en dirección a alta mar, en busca de un lugar donde se respire mejor. Por *Le port des fous*, la última historia dibujada por Hermann, desfila toda una



BERNARD PRINCE
à MANHATTAN

galería de personajes turbios en diferentes grados, desde el psicópata que mata fríamente, sin inmutarse, al marinero corrupto que no es mal tipo pero que trapichea con droga: todos los supervivientes acabarán pactando con Prince para salir vivos del lío en que están metidos.

Las historias de Bernard Prince no son, argumentalmente hablando, demasiado espectaculares, ni mucho menos largas y extensas epopeyas épicas al estilo de las escritas por Charlier. La ausencia casi total de textos de apoyo, la marca de fábrica del nuevo *Tintin* dirigido por Greg, y el recurso continuado de viñetas de gran tamaño para los momentos culminantes, así como la extensión de los diálogos, dan al relato un ritmo muy ágil y cinematográfico, pero al mismo tiempo, al no rebasar nunca el máximo de 46 páginas de historieta del álbum, ni permitir que continúe la historia en el siguiente, obliga a acortar considerablemente la narración, que nunca rebasará, en tiempo de lectura y sucesión de acontecimientos, la duración de un episodio de cualquier serie televisiva. Solución de Greg: llenar la historia de acción y aventura desde su mismo comienzo, sin tiempos muertos, convirtiendo el relato en una sucesión ininterrumpida y trepidante de momentos culminantes en crescendo, que desembocan generalmente en un final apoteósico y apabullante generalmente seguido, en la última página, de un epílogo en que el *Cormorán*, con Prince, Jordan y Djinn, escapados casi siempre de la muerte por un pelo, enfila hacia alta mar, en busca de una temporada de paz y sosiego hasta la próxima aventura.

Es la aventura con mayúsculas en escenarios remotos, exóticos, salvajes y grandiosos, escenarios que irán cobrando protagonismo en detrimento de los personajes y especialmente de los villanos de turno, cuya amenaza queda relegada a un segundo término ante la que supone la naturaleza desencadenada, como molesta por la intromisión del hombre en los últimos rincones del mundo libres del azote de la civilización: los malvados más recalcitrantes no son nada frente a la jungla infestada de fieras y nubes de mosquitos de *La frontera del infierno*, los vendavales de arena de *Oasis en flamees*, el devastador tornado de *La loi de l'ouragan*, o la erupción volcánica de *El soplido del Moloch*, catástrofes que se producen siempre cuando Prince y sus amigos pasan por allí. El protagonismo de las fuerzas de la naturaleza es total en *La fournaise des damnes*, donde los villanos brillan por su ausencia; bastante tienen ya nuestros héroes con hacer frente a un devastador incendio forestal que está a punto de acabar con todos ellos y con la población entera de toda una ciudad atrapada entre las llamas y el mar embravecido.

Hay series que funcionan igual con un dibujante que con otro. No es el caso de *Bernard Prince*, que debe tanto a los excelentes guiones de Greg, salpicados de diálogos extensos, sabrosos e incisivos que dan cuerpo y sustancia a los diversos personajes que aparecen (característica esencial de toda la obra de Greg y, muy especialmente, de su gran *Aquiles Talón*), como al explosivo dibujo de Hermann. La agilidad del guión se ve correspondida por el creciente vigor del trazo del dibujante, cada vez más elegante y estilizado, al mismo tiempo que lleno de fuerza. La soltura y precisión con la que construye barcos y maquinaria, mobiliario y palacios barrocos, se conjuga, cada vez más, con la descripción de parajes salvajes y hostiles donde la naturaleza es reina y señora y el hombre no es nada: selvas inmensas e impenetrables, pantanos ponzoñosos y traidores, desiertos ardientes, riscos y montañas agrestes y vertiginosas, mares embravecidos con olas de diez metros... Pocos dibujantes han sabido crear unos escenarios naturales tan creíbles y reales, y por ello tan terribles y amenazadores, y esa es una de las causas esenciales del éxito de la serie. Sin olvidar, naturalmente, su habilidad y agilidad en la puesta en escena, su maestría en las secuencias de acción, y la belleza de las figuras estáticas y, sobre todo, en movimiento, que rara vez precisan del uso de las líneas cinéticas.

Se ha comparado en más de una ocasión a Hermann con Giraud, probablemente con razón, pues ambos artistas eclosionaron al mismo tiempo y tienen muchas características comunes, pero difícilmente se puede decir que el primero sea un seguidor

aventajado del segundo. Ambos deben mucho al maestro Jijé, que en muchos sentidos revolucionó el cómic francobelga al crear un estilo muy diferente de la línea clásica, que luego sería conocida como «línea clara», pero Hermann era ya un dibujante muy formado y evolucionado cuando Gir llegó a la cumbre de su talento creativo, y se limitó a añadir algunas de las características del estilo de su colega al suyo personal, que, al igual que el de Gir, ha tenido también muchos seguidores.

Resaltemos, finalmente, que las historias de *Bernard Prince* fueron publicadas por primera vez en España reproducidas en bicolor en las revistas Bruguera y, en los 90, al menos en parte, en álbumes a color de Grijalbo, cuyos títulos hemos citado en castellano. Sin embargo, hay que leerlas en la reciente edición definitiva francesa para poder apreciar en todo su esplendor la enorme belleza y fuerza plástica de esta obra.

COMANCHE: EL *WESTERN* CREPUSCULAR POR EXCELENCIA

El impacto que causó *Pilote* en los años 60 en el mercado del cómic francófono fue enorme, y aún mayor el que provocó la que, año tras año, se fue convirtiendo en su serie estrella, *Blueberry*. De la misma manera que Greg remozó la revista *Tintin* emulando, a su manera, a su competidora, también decidió, en 1969, crear un *western* que hiciera frente a la célebre creación de Charlier, pero a su estilo. Su amigo Goscinny, el celebérrimo creador de Astérix, además de doble colega suyo (no sólo era guionista sino también redactor jefe de *Pilote*, donde el mismo Greg colaboraba activamente con Aquiles Talón),[8] le dijo un día que, después de Giraud con *Blueberry*, era ya imposible hacer un *western*. Greg no necesitó más para tomárselo como un desafío, y se puso manos a la obra.

Naturalmente, Hermann fue el dibujante elegido para el encargo, aunque su estilo aún no había evolucionado hasta su forma luego característica. Para ello, tuvo que dejar a un lado la nueva serie que había iniciado en el mismo *Tintin* con textos de Vernal, *Jugurtha*, un interesante *peplum*, sobre todo por su vigorosa resolución gráfica, sobre el célebre rey de Numidia que tuvo en jaque durante años a los invasores romanos.[9] Durante casi una década simultanearía su trabajo en *Bernard Prince* con el nuevo *western*.

[8] Goscinny y Charlier aparecen caricaturizados como dos personajes fijos de *Aquiles Talón*, precisamente en unas entregas que tienen como escenario la mismísima redacción de la revista. Goscinny es representado como un individuo bajito con los dientes afilados y muy mala leche; Charlier es un sujeto grande y gordo que está comiendo bocadillos enormes a todas horas.

[9] Esta serie fue reemprendida años más tarde con dibujos de Franz, conocido en España por la serie *Muñeca de marfil*, publicada por Glenat. Quizás por la impericia del dibujante, entonces muy inferior a Hermann, quizás porque los guiones dejan mucho que desear, *Jugurta* bajó muchos puntos tras la marcha de éste.

Contra lo que pudiera esperarse, *Comanche*, como fue bautizada, no iba a parecerse en casi nada a *Blueberry*. Además, también iba a ser muy distinta de *Bernard Prince*. En modo alguno podemos considerar *Comanche* como un *Bernard Prince* en clave de *western*: el tono, el espíritu, las historias, la continuidad de los episodios, son completamente diferentes. Se podría decir que *Bernard Prince* es un simple divertimento, casi una comedia desenfadada, mientras que *Comanche* se perfiló muy pronto como una obra más «seria», de más calado dramático, con tonos sombríos y melancólicos. Se ha catalogado *Blueberry* como un *western* crepuscular. Esta descripción, con ser muy cierta, lo es más aún en el caso de *Comanche*, como veremos a continuación.

A pesar de su título, el protagonista de la obra no es Comanche, sino Red Dust. La aparición de éste en la primera viñeta del primer episodio de la serie, a pie con la silla de montar a cuestas, deteniendo la diligencia en medio de la pradera, emulando a John Wayne en la célebre película de John Ford, es casi una declaración de principios. Buena parte de este primer episodio, precisamente titulado *Red Dust*, es toda una antología de los tópicos del género: Dust es un *cowboy* solitario sin pasado y venido de ninguna parte, que recala en un pueblucho llamado Greestone Falls, y encuentra trabajo en el Triple Seis, rancho perteneciente a una joven a la que apodan Comanche, una chica desamparada cuyo único apoyo es el de un viejo carcamal, Ten Gallons, en lucha solitaria y desigual contra los villanos que quieren echarla de su propiedad; villanos que por supuesto acabarán derrotados (y masacrados) tras un violento tiroteo que debe mucho a *Río Bravo*, *El Dorado* y los *spaghetti-westerns* de Sergio Leone. El final del primer episodio, con los protagonistas, a los que se han agregado el negro Toby y el adolescente Clem, a la entrada del rancho, mirando hacia adelante, hacia el futuro que se abre ante ellos, dispuestos a convertirlo en el más grande y próspero del Oeste, parece decirnos que va a tratarse de una historia coral, que lo que se va a contar es la epopeya del Triple Seis, con la emprendedora y valerosa Comanche a la cabeza y Red Dust a su diestra.

Como ocurriera en *Blueberry*, donde el aparente protagonismo colectivo inicial fuera acaparado desde el segundo episodio por el díscolo teniente de caballería, la crónica del Triple Seis dejará en buena medida de serlo muy pronto. Antes de ello, en la segunda entrega, *La revuelta del hambre*, nuestros personajes se enfrentan a

MAINS SUR LA TÊTE! PLUS UN MOUVEMENT!...
BANDE D'ASSASSINS! SI NOUS ÉTIONS COMME EUX, ON DEVRAIT...
SUFFIT, JORDAN! ASSEZ DE GÂCHIS! CES PAUVRES JOBARDS ONT ÉTÉ LANCÉS CONTRE NOUS À COUPS DE MENSONGES ET LEUR PRÉTENDUE FÉROCITÉ N'EST QUE DE LA PANIQUE À L'ENVERS
ON ARRÊTE LES FRAIS, C'EST COMPRIS?

un conato de rebelión por parte de los cheyennes, vecinos también del rancho y de Greenstone Falls, un relato bien construído en el que el dibujo de Hermann se reafirma espectacularmente, en el que las influencias de Gir se hacen notar sobremanera sin por ello perder su estilo personalidad propia, y en el que se siguen apreciando los préstamos de los clásicos del *western* cinematográfico, en especial de las películas de John Ford.

La serie alcanza su mayoría de edad en *Los lobos de Wyoming*. El dibujo de Hermann llega a su punto más alto, y quedan fijadas las coordenadas de lo que a partir de ese momento va a ser *Comanche*: Red Dust asume el protagonismo absoluto y la serie pasa a narrar sus andanzas y sólo las aventuras y desventuras de Comanche y del Triple Seis cuando el primero esté presente en él. El relato del enfrentamiento con una banda de forajidos especialmente depravados, los Dobbs, nos presentará a los primeros de una larga serie de adversarios a cual más brutal y sanguinario, que se irán relevando álbum tras álbum. La serie adquiere pues unos tonos sórdidos y sombríos que ya nunca la abandonarán. A lo largo de ella, los lugares comunes del género seguirán teniendo cabida, pero de forma más contenida, elegante y original: Greg demuestra haber visto y asimilado mucho cine del Oeste, bagaje cultural al que añade cuanta información histórica real ha pasado por sus manos; todo ello, unido a una gran imaginación, le permite crear una obra fiel a los cánones del género y a la vez muy personal.

Hemos visto ya que Greg era en principio poco amante de las largas sagas proseguidas de álbum en álbum que son marca de fábrica, sobre todo, de Charlier. Como guionista y redactor jefe de la revista *Tintin*, tenía muy claro que una historia por episodios había de acabar recopilada en álbum, que éste álbum debía de tener 46 páginas, y que debía de ser una unidad en sí mismo, con una historia completa con su presentación, nudo y desenlace. Lo hemos visto en *Bernard Prince* y hemos comprobado su habilidad para crear emoción, intensidad y suspense en historias en realidad muy breves. En *Comanche* la tónica es aparentemente la misma, pues cada álbum es un relato unitario que empieza y termina. Sin embargo, aquí, Greg hace trampas. Y las hace porque, como hemos dicho, Comanche es una obra muy diferente de Bernard Prince: narra, ante todo, la trayectoria de un personaje, o, mejor dicho, la transformación de un mundo alrededor de un personaje; las historias se siguen unas a otras, los personajes cambian, el Triple Seis crece, Comanche se convierte en una rica terrateniente...

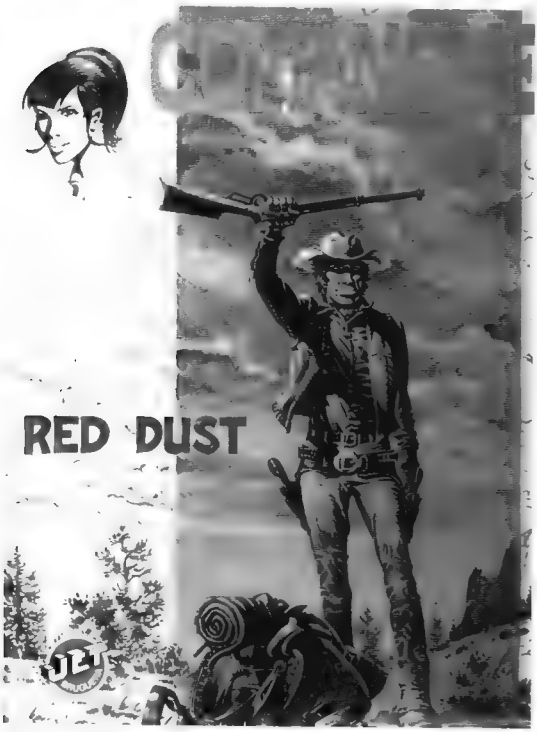
De hecho, *Los lobos de Wyoming* es el comienzo de una trilogía, pues en el siguiente episodio, *Le ciel est rouge sur Laramie*, se nos cuenta la implacable persecución de Red Dust en pos del villano Russ Dobbs, al que acabará matando a sangre fría, pues el otro ha quedado desarmado, en un callejón infecto, verdadero hito en el mundo del cómic francobelga. En el que le sigue, *Le désert sans*

E LOMBARD

lumière, el calvario que sufre el protagonista como expiación de ese crimen: cuando sale de la cárcel y vuelve a Greenstone Falls, es un hombre distinto. Lo ha pasado muy mal en prisión y además tropieza con la incomprensión y la hostilidad de un pueblo que ha evolucionado mientras él estaba ausente, que tampoco es ya el mismo de antes y soporta mal la presencia de un asesino en sus calles. La amenaza exterior de una nutrida horda de forajidos primero y una nueva y sangrienta insurrección india después, volverá a dejar las cosas en su sitio y el héroe acabará convertido en ayudante del *sheriff*, pero ya nada será igual: el ferrocarril ha llegado al pueblo, Greenstone Falls se civiliza y aburguesa a pasos agigantados y Comanche también. Red volverá a marchar, esta vez sin despedirse, huyendo de una civilización cada vez más asfixiante en la que no hay lugar para alguien como él, y marchará hacia Montana, hacia aquellos territorios donde el Oeste es todavía el Salvaje Oeste, sin buscar problemas pero metiéndose en ellos por su innato deseo de justicia. Sin embargo, el saber a Comanche en peligro le moverá a unirse en *Les sheriffs* a una descabellada expedición hasta la frontera canadiense, en peligro precisamente por los últimos, pero sangrientos, estertores de ese mundo salvaje y violento en vías de desaparición que en realidad

él prefiere. Red Dust volverá así al Triple Seis, acaso para no volver a marcharse, quizás por devoción a una mujer a la que ama en secreto, tan en secreto que no lo confiesa ni delante de los lectores, y que quizás le corresponda, aunque nunca lo demuestre. No en vano, Comanche es su jefa y él su empleado, aunque ella le deba en parte su prosperidad y su vida; además, la chica ha ido puliendo su lado salvaje e indómito y haciendo buenas migas con la civilización, la política y los sombreritos de Boston y París, mientras que él es y será siempre un rústico vaquero, y, si no un pistolero, un hombre que se ha ganado la vida, o el derecho a la vida, con el cañón de su revólver.

En los últimos episodios dibujados por Hermann, Greenstone Falls ya no se parece en nada al villorrio destartalado y sin ley del comienzo: es una auténtica ciudad poblada de caballeros con chaqueta y corbata, donde aparecen ya las primeras farolas de gas, el Triple Seis se parece ya más a Tara que al O.K. Corral y los bandidos ya no se atreven a campar a sus anchas por las calles, aunque todavía dén problemas, eso sí, en las granjas de los alrededores, con sigilo, nocturnidad y alevosía, no con cargas a caballo y a cara descubierta como en los viejos tiempos. En el último y definitivo álbum de Hermann, *Le corps d'Algernon Brown*, el argumento nos remite al salvaje y turbulento pasado de la región, que sale al encuentro de los protagonistas, un pasado que ya no tiene cabida en esta sociedad civilizada donde los desplazamientos se realizan en tren en vez de en diligencia o a lomos de caballo. No sólo ha cambiado Greenstone Falls, sino también todo el viejo Oeste, como comprueba Red Dust en su rápido viaje a Laramie, cuyas calles limpias, repletas de comercios y hoteles en nada se parecen a las de la ciudad sin ley donde abatió a Russ Dobs... El desdichado Doc Clayton, último, trágico e involuntario villano de la saga, desaparece para siempre engullido por las arenas movedizas del Triple Seis, enterrando consigo una época, un mundo y una forma de vida. Con todo ello acaba también una serie, por la marcha de Hermann, y también quizás porque Greg había contado ya todo lo que tenía que contar.



Hemos hablado de personajes y lo cierto es que, al contrario que en *Bernard Prince*, donde existe un claro trío protagonista, aquí sólo hay un protagonista absoluto, y todos los demás, incluída la propia Comanche, no pasan de ser, como se va viendo a lo largo de la serie, más que secundarios, de mayor o menor peso en la narración, pero secundarios al fin y al cabo. Ten Gallons, Toby o Clem, aunque atractivos, son casi figurantes al lado de Jordan o Djinn, ya que aparecen y desaparecen de la narración en función de las idas y venidas del héroe. Más peso dramático tienen el joven indio Pequeña Luna, asesino involuntario de su propio padre, el jefe Tres Bastones, y con el corazón y la lealtad desgarrados entre sus dos hermanos, Caballo Erguido, el nuevo jefe y partidario de la paz con los blancos, y Fuego Solitario, el rebelde acérrimo; y también el *sheriff* Wallace, que representa la ley y la civilización y que, a la vez, comprende muy bien, demasiado bien, a Red Dust cuando éste deja el puesto de ayudante y marcha hacia el Oeste, y quizás lamenta ser ya demasiado viejo para

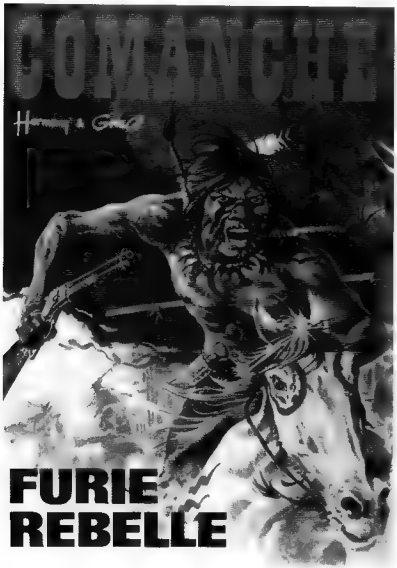
seguir su camino... un camino que, en cierto modo, él mismo emprenderá más tarde y que le llevará a la tumba. Son personajes episódicos, a menudo los que tienen más fuerza que los amigos habituales del protagonista, como en el caso de Duncan, el ex pistolero reconvertido en granjero al que el pasado se empeña en volverle a salir al encuentro... O bellacos como Doc Wetchin, al principio villano de segunda categoría y, con el paso de los episodios, canalla, aún de baja estopa, más molesto que un grano en el culo, que recibirá su merecido ocho álbumes después.

Comanche, como serie, debe su fuerza y su éxito no sólo, claro está, a los cuidadísimos guiones de Greg, capaz, como hemos visto, de construir una auténtica epopeya ensamblando una sucesión de historias en realidad bastante cortas, sino también al magnífico dibujo de Hermann, especialmente, como se ha dicho, a partir de la memorable *Los lobos de Wyoming* y sobre todo con *Le ciel est rouge sur Laramie*, una auténtica obra maestra en sí misma y álbum culminante de la serie. El joven dibujante alcanza la maestría total con el pincel en estos episodios. El viejo Oeste resulta, en sus manos, casi tan salvaje, violento y destartalado como en la saga mexicana de *Blueberry*. Luego, sin perder apenas fuerza, ese trazo se irá suavizando, especialmente en los últimos episodios, en los que cambia la rudeza del pincel por la delicadeza de la plumilla y el *rotring*, y las grandes manchas de tinta por la suave luminosidad de los tonos de su colorista a partir de entonces y por muchos años, F. Raymond. La naturaleza es aquí protagonista, como en *Bernard Prince*. Pero mientras en la última suele ser representada en el momento en que sus fuerzas se desatan, en *Comanche* su función es más apacible y melancólica: Hermann se recrea en los grandes espacios abiertos, salvajes, vírgenes, aún apenas manchados por la mano del hombre y del mal llamado progreso. Estos paisajes irán adquiriendo, ya hacia el final, un carácter casi elegíaco, pues es un mundo el que está desapareciendo para no volver.

Por lo que se refiere al dibujo de los personajes, Hermann va estilizándose y, en cierto modo, amanerándose, perdiendo quizás en caracterización. Hermann ha gustado siempre de recrearse en personajes de físico y rostro vulgar y corriente, cuando no malcarado o patibulario, aunque le suelen salir demasiado parecidos unos a otros; sin embargo, falla al dibujar personajes presuntamente apuestos, que le salen casi siempre irremediablemente repelentes. Ello es especialmente notorio en el caso de las mujeres, por otra parte de poco peso en la saga, a menudo de carácter enérgico pero con escaso atractivo físico, incluso cuando se supone, por el texto, que lo tienen. Hermann nunca ha sabido dibujarlas, y el paso del tiempo no ha hecho que realice avances en ese sentido.

EL DIBUJANTE GUIONISTA

«Si sabes dibujar, sabes escribir... Así nació *Jeremiah*», decía Hermann en las contraportadas de los álbumes de la nueva serie que, con guión propio, realizó para la editora alemana Koralle a partir de 1977. Como tantos otros dibujantes de éxito, sintió la necesidad de escribir sus propios guiones y, en cuanto se le presentó la oportunidad, abandonó *Bernard Prince* en beneficio de este curioso *western* futurista ambientado en unos EEUU deshechos tras una guerra nuclear.



Jeremiah es la serie más extensa de Hermann hasta la fecha, con 24 álbumes, aunque no la más interesante, desde el punto de vista del que suscribe. En ella, nuestro hombre reafirma su progresiva estilización y simplificación, para bien o para mal, en el dibujo y caracterización de personajes, así como su definitiva adopción del *rotring* en detrimento del pincel. Su dominio de los fondos y escenarios es total, y también vuelve a demostrar, por si tal cosa fuera necesaria, su gran talento como narrador gráfico y su sentido de la continuidad y del montaje. Los argumentos, sin embargo, son en general poco imaginativos; todos ellos suenan a cosa ya vista, y despiden un tufillo como a telefilme americano del montón. Hermann se defiende bastante bien con los diálogos, y sale bastante airoso del empeño en cada álbum, pero se trata, al fin y al cabo, de historias que se dejan leer y se olvidan acto seguido, sin más. Si bien lo que asevera la frase arriba transcrita no deja de ser una estupidez, una falacia absurda que demasiados grandes artistas se han creído y se siguen creyendo, para desgracia del tebeo contemporáneo, ha resultado ser en parte cierto en el caso de Hermann, aunque ello no ha sido del todo evidente hasta algo más tarde.

Después de realizar unos pocos álbumes de una nueva serie, *Nic*, ésta fantástica e infantil, con evidentes influencias de *Little Nemo*, escrita por Vandooren, dejará también definitivamente *Comanche* y, con ella, su larga y fructífera colaboración con Greg, en 1982, para iniciar *Las torres de Bosque Maury*. Esta larga saga medieval, realizada para Glenat, es un paso adelante muy importante en su carrera. Primero, porque se trata por primera vez de una obra dirigida exclusivamente al público adulto, lo que le permite trabajar sin cortapisas, resultando una serie de tono duro, realista y sin concesiones, muy al estilo de otras obras del mismo género publicadas por la citada editorial. Segundo, porque Hermann hace de la necesidad virtud y, lejos de crear una epopeya colorista y espectacular para la que tal vez no estuviese preparado, nos hace acompañar, por senderos paralelos, de una serie de personajes variopintos muy diferentes entre sí, a lo largo de una serie de aventuras y desventuras poco espectaculares que tienen poco que ver con la imagen del medievo legada por Hollywood y sí mucho con lo que realmente hubo de ser la vida miserable y a menudo sórdida de las gentes que vivieron en aquella época. Aquí, Hermann está a sus anchas dibujando personajes vulgares si no horribles y deformes, muy en consonancia con el tono realista de la obra, donde los propios héroes, o mejor, protagonistas, son individuos físicamente muy corrientes, muy lejanos de la imagen tradicional de un Ivanhoe o un Robin Hood. *Las torres de Bosque Maury*, que en los últimos años ha iniciado un segundo ciclo, se ha ido convirtiendo en un gran fresco histórico que recrea muy convincentemente una sociedad, con sus usos y costumbres, y, sobre todo, las inquietudes, anhelos y temores de la gente corriente a la que le tocó vivir en ella. Sin ser una obra

completamente redonda, sí se trata de un trabajo muy estimable, el mejor de Hermann como guionista, que de por sí justifica, aunque lo lamentemos, su abandono de *Bernard Prince* y *Comanche* para buscar su propio camino como autor completo.

Hermann ha realizado, especialmente a lo largo de la última década, numerosos álbumes *one shot*, es decir, diversas historias completas y unitarias de contenido muy variado que no forman parte de serie alguna, y que abarcan diversos géneros, desde el *western* de *Will Bill ha muerto* a la crítica político social de *Missié Vandisandi* o *Sarajevo-Tango*, incluyendo además algún trabajo con textos de otros, como la reciente *Luna de guerra*, con Van Hamme, impagable relato en el que, a partir de una anécdota trivial, los acontecimientos se precipitan hasta degenerar en auténtica crónica negra.

Hermann sigue siendo, hoy por hoy, uno de los grandes de la historieta europea. Sin duda tiene aún mucho que decir al respecto.

NUNCA SEGUNDAS PARTES FUERON BUENAS

Greg alcanzó su cenit como autor y editor durante sus años de colaboración con Hermann. Aparte de sus dos creaciones conjuntas, en esa época creó las otras grandes obras por las que es recordado, todas ellas en *Tintín*: la saga de ciencia ficción *Luc Orient*, donde había de dar lo mejor de sí el dibujante Eddy Paape, antiguo colaborador de Charlier y ayudante de Victor Hubinon; *Olivier Rameau*, una mezcla delirante de *Alicia en el País de las Maravillas* y *El mago de Oz*, dibujado por Dany, uno de sus más aplicados discípulos; *Bruno Brazil, agente secreto*, a cargo de William Vance, hoy célebre por *XIII*, y otras muchas series de diversa extensión y fortuna, dibujadas por muchos de los grandes dibujantes de la época.

En 1974 deja su puesto en *Tintín* para convertirse en director literario de Dargaud, en Francia, todo ello sin dejar sus múltiples series como guionista en la revista que, gracias a él sobre todo, viven aún muchos años de gloria. Crea el *Achille Talon Magazine*, con numerosas historietas con guión suyo, pero aquí nuestro hombre no supo dar en la diana y la revista, de periodicidad bimestral, desaparece al cabo de sólo seis números. Realiza diversos trabajos para la televisión, antes de desplazarse, en 1982, a los Estados Unidos para tratar de introducir allí los cómics franceses, es decir, los de Dargaud.

Esta experiencia, que lo retendrá al otro lado del océano durante cinco años, será crucial para su vida y su carrera. Admirador ferviente de las películas y cómics americanos, pasa unos años muy agradables y felices junto con su esposa. Ambos ven realizarse sus sueños de juventud. Se introduce como guionista en la televisión, escribiendo episodios de *Perry Mason* y *Vacaciones en el mar* (sí, sí, habéis leído bien). Sin embargo, y en lo que se refiere al objetivo que se había marcado, su aventura americana es un fracaso. Como él reconocería más tarde, la única manera de introducirse en el mercado americano habría sido realizar las historietas al estilo, gusto y forma de pensar de los americanos, para lo cual habría tenido que olvidarse del público francés. Por otra parte, ese alejamiento y sus funciones en Estados Unidos le obligan a ralentizar su ritmo de trabajo como guionista, y ello también es causa de que la calidad de sus guiones, a juicio del que suscribe, se resienta. La reanudación de sus series estrella, *Bernard Prince* y *Comanche*, en manos de nuevos dibujantes, es buen ejemplo de ello.

En realidad, *Bernard Prince* no fue interrumpido cuando Hermann lo dejó. El ya mencionado Dany tomaría casi de inmediato el relevo, y en principio parecía una buena elección. Había demos-

RANCH 666
DE ESTE MODO RENACIÓ EL RANCHO "TRIPLE SEIS", AL QUE LA LEYENDA INDIA LLAMABA LA GRAN TIERRA COMANCHE; LA INDOMABLE RED DUST, EL APÁTRIDA EL ANCIANO TEN GALLONS; EL NEGRO TOBY; "TENDER-FOOT" CLEM ACABABAN DE UNIRSE PARA SIEMPRE A SU HISTORIA LA HISTORIA DE LOS VALLES SALVAJES DE LOS GRANDES REBAÑOS, DEL FERROCARRIL... LA HISTORIA DEL OESTE DONDE TODO ESTABA AÚN POR CONQUISTAR...
FIN

trado ya sobradamente ser un brillante dibujante humorístico en Olivier Rameau, y también había dado la talla como dibujante realista, especialmente en *Histoire sans héros*, la crónica de la terrible odisea de los supervivientes de un avión estrellado en la selva del Amazonas, con la que el guionista Jean Van Hamme dio la campanada. El primer episodio dibujado por el recién llegado fue *La piege aux 100.000 dards*, relato ambientado en un África Negra que tenía poco que ver con las tópicas fantasías selváticas del primer álbum de Hermann y sí muchísimo con los demasiado reales conflictos y matanzas que ensangrientan aquella región desde hace varias décadas. De hecho, los vistosos guerreros wadongos de *Les pirates de Lokanga* cobraban aquí el aspecto y las maneras de los sanguinarios rebeldes katangueños que sólo uno o dos años antes habían pasado a cuchillo a decenas de colonos belgas, la clase de noticia luctuosa tanto más impactante, para el público occidental, cuando las víctimas son un centenar de europeos y no medio millón de negros salvajes degollados en Ruanda. En cualquier caso, la historia, repleta de suspense, aunque demasiado corta, unas treinta y tantas páginas, acusaba de forma aún más contundente el fin de la inocencia que había sido ya patente en los anteriores álbumes de la serie: el ancho mundo no era ya el escenario donde vivir maravillosas y emocionantes aventuras, sino un caldero en ebullición donde la barbarie y el horror en sus grados más extremos te salían al encuentro cuando menos te lo esperabas. Al dibujo de Dany, aunque eficaz, le faltaba el detallismo puntilloso de Hermann, además de advertirse cierta tendencia a la caricatura, normal en alguien procedente del dibujo humorístico, que había de hacerse aún más evidente en los siguientes episodios, todos ellos de corta o mediana extensión, realizados a lo largo de varios años y que no darían, una vez recopilados, junto con el ya mencionado, más que para dos escasos álbumes. El segundo de ellos, *Tonnerre sur le Cormoran*, estaba encabezado por el relato del mismo título, dibujado de forma demasiado espontánea y desganada y, aunque bastante legible, no era más que un *remake* descarado y especialmente sanguinolento de *Cayo Largo*. Dany había salido más o menos airoso del asunto, pero no cabe duda de que había hecho cosas mucho mejores. Parece ser que no se sentía a gusto en una serie de la que no era creador gráfico y en la que su trabajo siempre sería comparado con el de Hermann, al lado del cual está claro que saldría perdiendo. En mi opinión, sólo un dibujante más en la línea de Hermann, como Philippe Francq, autor gráfico de *Largo Winch*, habría quizás, sólo quizás, dado la talla.

Pasarían unos cuantos años más, esta vez hasta 1992, antes de que Greg reemprendiese de nuevo la serie, ahora con Edouard Aidans, un veterano compañero de la revista *Tintin*, donde había realizado buenos trabajos con *Les Franval* y, sobre todo, con *Tounga*, una serie de aventuras prehistóricas repletas de acción y movimiento con un dibujo muy realista y vigoroso. Su colaboración se limitaría a un sólo álbum, *Le poison vert*, y se comprende, pues la historia, por otra parte confusa y que parece arrastrarse a trompicones con el único objetivo de llegar a la página 46, está dibujada muy pobre y rutinariamente. El guión está muy por debajo de lo que se podía esperar de Greg, y un breve hojeo del álbum permite apreciar además que de aquel notable dibujante de trazo clásico y eficaz no quedaba ya apenas nada.

En comparación, la continuación de *Comanche*, esta vez de la mano de Michel Rouge, fue más afortunada, lo que no es decir mucho. Rouge parecía también una opción acertada: su estilo recordaba mucho al Jean Giraud de los primeros tiempos de *Blueberry* y había demostrado su pericia en la serie histórica *Los héroes caballeros*, revisitación de la leyenda del rey Arturo. Posteriormente, había de colaborar también en *Marshall Blueberry*.

En estos nuevos episodios, Greg parece especialmente empeñado en atar cabos y explicar el pasado y orígenes tanto de Red Dust como de Comanche, quizás para insuflar nueva fuerza a la serie, tal vez porque era consciente de que llegaba al final de su vida profesional y no quería dejar pendientes subtramas sin resolver. Así, nos enteramos, no con demasiada sorpresa, pues ya se había dejado entrever en los episodios clásicos de la serie, que Red había formado años atrás parte de una banda de forajidos a los que abandonó cuando éstos empezaron a cogerle demasiado gusto al gatillo. Como a Gary Cooper en *El hombre del Oeste*, el pasado le sale al encuentro en forma de sus viejos camaradas, un grupo de bandidos aún más sanguinarios que toda la hueste de bellacos que había pasado ya por la serie, que vienen a ajustarle las cuentas. Su propio hermano menor, al que vuelve a ver después de muchos años, resultará ser una buena pieza no muy diferente de aquéllos. En cuanto a Comanche, descubriremos que fue adoptada por los indios cuando niña y de ahí el apodo con el que desde entonces es conocida.

Pero, aún presentando ideas a priori interesantes, apenas se les saca partido. Greg ha perdido fuelle con los años y no parece saber graduar el interés y el suspense, en unas historias farragosas a pesar de su brevedad, que carecen de fuerza y de garra. No sabría decir hasta qué punto la culpa es del dibujante más que del guionista, pues Rouge se limita aquí a dibujar rutinaria, apresuradamente y sin mucho esmero los guiones de Greg, cuando había demostrado muy recientemente que era capaz de trabajos muchos mejores. Su principal defecto reside en la caracterización de los personajes, poco expresivos, carentes de interés y de vida.

El quinto álbum de Rouge, *Scalp Express*, que empezó a escribir Greg, ha sido acabado por el guionista Rodolphe. No lo he leído, pero, a la vista de los anteriores, tengo pocas esperanzas de que esta antaño notable serie haya tenido un final digno. Si es que se puede hablar de un final, pues los héroes del cómic, más veces para mal que para bien, suelen sobrevivir a sus creadores.

Greg nos dejó definitivamente en octubre de 1999. Sus viejos compañeros Goscinny y Charlier, que, entre otros, renovaron completamente la historieta europea, hacía mucho que se le habían adelantado en el paraíso (o infierno) de los autores de cómics. Ellos ya no están, pero sus mejores obras, las de sus buenos tiempos, siguen reeditándose de forma continuada y nos acompañarán siempre.

© 2003, Ángel Olivera

THE AUTHORITY: MÁS ALLÁ DE LO POLÍTICAMENTE CORRECTO

Nicolás Lezama

El tebeo de superhéroes, con su eterna vuelta a los orígenes cada cinco años y las limitaciones comerciales inherentes al medio, parecía agotado en sus premisas desde que Watchmen *o* Dark Night *les dieron una pátina de aparente realismo. Siguiendo esa filosofía, y usando una desvergonzada y escatológica actitud política,* The Authority *supone el paso lógico a una evolución que no quiere ser... porque podría ser de esta forma.*

El cómic de superhéroes es un producto de ficción cuya naturaleza responde a la demanda de un lector particular. Como toda ficción, busca crear, a través de unos contenidos concretos, su propio espacio entre el conjunto de lectores potenciales.

De acuerdo con esta premisa, se abren las puertas a una manera diferente de valorar un cómic de superhéroes, basada en la consideración de su sustrato más puramente psicológico. Es decir, tomando como referencia principal las características psicológicas comunes de sus lectores, podemos estudiar en qué medida éste consigue conectar efectivamente con esa demanda particular y satisfacer sus necesidades. En el presente artículo intentaré aplicar dicho criterio de valoración, analizando en el proceso qué es aquello que el género ofrece al lector y de qué manera y en qué medida un cómic de superhéroes actual como *The Authority* responde a unas premisas y unos objetivos fundamentales que asumiremos, de partida, inherentes al género.

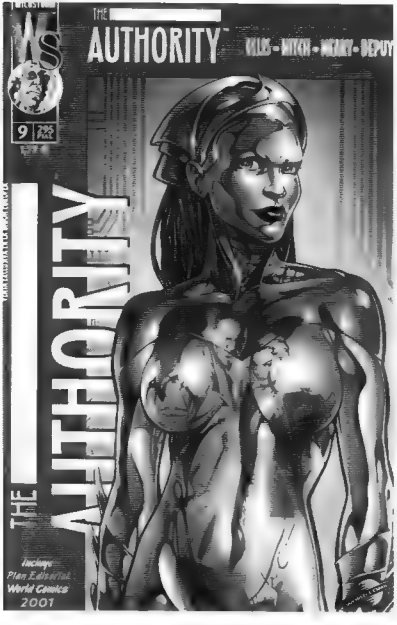
Como toda ficción, el cómic de superhéroes necesita crear en el lector cierto grado de identificación, es decir el encuentro entre los contenidos que ofrece y lo que el espectador quiere/necesita leer, con el fin de resultarle atractivo. Este encuentro, evidentemente, se producirá a un nivel inconsciente y estará basado en la conexión con el gusto personal del lector, conformado por la conjunción de una serie de variables psicológicas como puedan ser «sexo», «edad», «madurez» y todo un conglomerado de circunstancias familiares y sociales concretas.

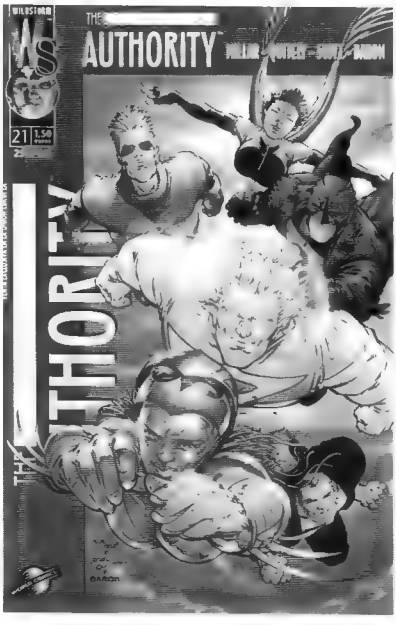
El género de superhéroes tiene sus propias posibilidades dramáticas y emotivas, determinadas por la aplicación de ciertas reglas. En cuanto al contenido dramático, se reproduce siempre un esquema muy simple: conflicto entre héroes y villanos. En general, los cómics de superhéroes son así de simples. Existen intentos de profundizar en las motivaciones de los distintos personajes e incluso casos en que ciertas obras se prestan a más niveles de lectura; pero para nuestro fin, estos casos no son relevantes. De hecho, los cómics que podemos llamar más básicos son los que más claramente muestran lo específico del género. Así pues, dado el esquema dramático típico, sólo hay que inventar los motivos del conflicto y desarrollar la resolución del mismo y tendremos un cómic de superhéroes clásico. Dicho conflicto puede describirse como el empeño de unos superhéroes por mantener cierto equilibrio, que a veces es amenazado por el deseo de poder de los supervillanos. En síntesis, se trata de una lucha de poder que tendría la particularidad de ser una lucha en sentido literal, física y violenta.

Ésta sería, en todo caso, una lectura basada en lo más superficial y aparente de estos cómics. Héroes y villanos se esfuerzan siempre por justificar, más o menos ingeniosamente, sus pretensiones y sus actos y, en la medida en que un autor demuestre mayor o menor habilidad o competencia, un cómic concreto puede resultar relativamente vistoso o incluso profundo. Sin embargo, nos basta con un ligero esfuerzo de reflexión para notar que anécdotas argumentales y dramáticas diferentes no son más que circunstanciales y que hay algo que permanece constante detrás de las mismas, quizá la verdadera razón de ser de estas historias. Si dejamos a un lado los motivos anecdóticos que dan lugar al conflicto, nos queda entonces la impresión de que en el fondo todos estos personajes, ya sean los buenos o los malos, buscan una cosa, la misma cosa: imponer su punto de vista, su postura en relación con su particular visión del mundo. No es gratuita esta idea de una «imposición», pues, como hemos apuntado antes, los héroes se enfrentan a los villanos. Existe, por tanto, una confrontación física. Todo drama se basa en el planteamiento de conflictos, la mayoría de las veces de tipo psicológico, ya sea dicho conflicto interior o exterior; en este caso, como en otros (en la épica clásica, en general, de donde derivan las más variadas historias modernas de «acción»), el conflicto se da en un nivel puramente físico, donde la violencia es medio necesario y fundamental.

Ésta parece la esencia del cómic de superhéroes: la necesidad, pues, de imponer una visión del mundo. Los personajes mediatizan y satisfacen esa necesidad permitiéndole al lector que se identifique con ellos y que disfrute por tanto con sus acciones.

¿Qué le pide el lector a un cómic de superhéroes? ¿Cuál de sus necesidades se supone satisfacen estos cómics? Entre otras, hay una primordial, inconsciente: espera conseguir algo que no puede conseguir por otros medios, una especie de revancha





psicológica; la manera de imponer sus criterios y su visión del mundo, su voluntad, al menos en los dominios de la fantasía. a través de unos personajes que buscan y, finalmente, siempre consiguen imponerse a sus rivales. A través de ellos también el lector se impone, desquitándose momentáneamente de las frustraciones de su realidad, de la impotencia que le produce el sucumbir, en lo cotidiano, ante la fuerza y la voluntad de otros. Este sentimiento de impotencia, típico y propio de la adolescencia —por ser ésta una etapa en la que se es especialmente vulnerable ante las dificultades de la vida— no es. sin embargo, exclusivo de ella; al contrario, es un sentimiento posible y común a cualquier edad. Por ello, y porque es muy frecuente encontrar rasgos de la adolescencia en personas que ya han superado ese periodo (al menos en lo que a la edad se refiere), un cómic de superhéroes no es refugio exclusivo de adolescentes; de hecho, muchos de sus más típicos aficionados se distinguen por profesar una inquebrantable fidelidad al género ajenos al paso del tiempo, en contra de lo que dicta la lógica de la madurez.

Añadamos, para terminar de caracterizar este género, algo que lo distingue de otros con los que sin embargo comparte, como hemos mencionado, el recurso a la confrontación física (el recurso a la acción, en definitiva). Hay algo que hace especiales a los superhéroes, como personajes: sus poderes. El recurso a la utilización de capacidades fantásticas, mágicas, hace pensar en una posible relación del género con las mitologías clásicas y medievales; pero, más allá de los evidentes parecidos entre unas y otros, ese elemento fantástico inherente al concepto del superhéroe contemporáneo, que resulta determinante para atraer al lector del género, debe relacionarse con algo propio del lector, con su particular manera de ser y de entender el mundo, como adolescente, casi niño incluso. Si algo es inherente a la condición de un niño es su dificultad para comprender y asimilar las frustraciones de sus deseos. Para una percepción de las cosas como la descrita, los «superpoderes» (como los sueños) pueden suponer el medio ideal para alcanzar los propios anhelos. El hecho irracional que presuponen estas capacidades fantásticas estaría de este

modo íntimamente ligado con esa visión del mundo del niño, intelectualmente limitada. O quizás sería más adecuado hablar de limitada comprensión emocional de las cosas. Y no sería incomprensible ni raro constatar que en realidad los cómics de superhéroes son leídos por muchos jóvenes (adolescentes o no) y adultos, si consideramos que, de una manera o de otra, ciertos rasgos infantiles perduran en el carácter de una persona (cualquiera) aún en las más avanzadas etapas de su vida.

Así pues, podríamos decir que los cómics de superhéroes cumplen una función propia, en cierta medida única y distinta de las de los demás géneros de ficción. Por este motivo, volviendo a la reflexión con la que comenzaba este texto (sobre la posibilidad de medir los valores de un cómic de superhéroes con un metro diferente, basado en el grado de satisfacción que éste puede aportar al lector), el valor de estos cómics no debería buscarse sólo en su nivel de complejidad (o realismo), o en la presencia de contenidos que se pueden encontrar en otros géneros. No debería buscarse, en otras palabras, sólo en los valores más estrictamente intelectuales y temáticos. Habría una cualidad más profunda, visceral, que podría sacarse a relucir en ellos, relacionada con la satisfacción de unos lectores determinados, de su autoestima: la capacidad del cómic para conectar con una parte debilitada de la misma, con el fin de reforzarla.

Tener esta cualidad en cuenta nos permitirá discernir desde otro punto de vista, en lo sucesivo, el valor de una obra concreta, actual, que se inscribe en las coordenadas del género de superhéroes, como es *The Authority*.

The Authority narra las aventuras de un grupo de superhéroes clásico, pero modernizado superficialmente. En efecto, los personajes del cómic están libre pero claramente basados en las creaciones más antiguas y famosas del género (los personajes de la DC), pero incorporan rasgos nuevos, originales en cierta medida. Se trata de un grupo que defiende su postura sin complejos, de forma políticamente incorrecta, diríamos, y muy violenta, de acuerdo con una tendencia actual inaugurada por este cómic en el género de superhéroes (que no en otros cómics modernos, precursores de *The Authority* en este sentido, como *Predicador*). Los miembros de este grupo son, en esencia, unos dictadores mundiales con buenas intenciones. Esta sería, en realidad, la verdadera novedad del cómic, o, en todo caso, el elemento diferenciador de *The Authority* con respecto a los demás cómics que se encontraban en los kioscos en el momento de su aparición. En lo demás, se trata de un cómic que asume de forma consciente y rigurosa las más importantes convenciones del género; de manera que si ha tenido un importante éxito crítico y de público, las razones deben estar ligadas al menos en parte a la aplicación de tales convenciones.

The Authority cumple a la perfección con las premisas fundamentales del género, y en esto se distingue claramente, y paradójicamente, de la mayoría, porque consigue funcionar allí donde tantos otros de su especie fracasan. Quizá el mayor acierto de la serie en este sentido radique en haber sabido acercar al grupo de superhéroes a un modelo real, presente en la realidad, como sería el del «soldado». *The Authority* actúa, cuando se enfrenta a sus amenazas, como una especie de comando militar, sin contemplaciones, alejándose significativamente al hacerlo del tradicional comportamiento inhibido del superhéroe. Este detalle resulta decisivo, y con toda seguridad es uno de los grandes atractivos del cómic. Aunque no es del todo original; en el fondo siempre ha existido una relación íntima entre superhéroes y soldados, en cuanto ambos son fundamentalmente modelos de acción. El hecho nuevo reconocible en *The Authority* estriba en haber acercado ambos modelos un poco más, tomando los primeros de los segundos

su actitud expeditiva y desinhibida. Los superhéroes de *The Authority* siguen siendo, básicamente, superhéroes, solo que ahora actúan de forma más explíciramente violenta. Como superhéroes que son, moralizan y tienen complejo de mesías; su ocupación principal sigue siendo la de salvadores de la humanidad. Tales rasgos son muy importantes en estos estereotipos, pues representarían otro de los puntos de contacto con la psicología de los adolescentes, que precisamente en ese momento de sus vidas están conformando sus convicciones y puntos de vista, a menudo adoptando posturas absolutas y, por tanto, moralistas.

En *The Authority* encontramos, pues, un cómic de superhéroes especialmente sensible a ciertas posibilidades temáticas y expresivas del género, que aplica con habilidad una serie de mecanismos que le permiten conectar a ciertos niveles con unos lectores determinados; y que, a la vez, no es un cómic realmente original, aunque lo parezca. Básicamente, podríamos decir que *The Authority* explota ciertas posibilidades latentes del género.

Un análisis como el que hemos llevado a cabo hasta el momento, centrado a la vez en un género, como el de los superhéroes, y en uno de sus productos concretos, no sería completo si no expusiéramos también sus posibles defectos o limitaciones, asumiendo, claro está, que como producto específico dirigido a un sector del conjunto de lectores muy concreto, el cómic de superhéroes debe tenerlos/las. Si nos centramos en *The Authority*, observaremos que, al aplicar sistemáticamente los códigos del género, cae en sus errores históricos (en sus vicios congénitos, diríamos). Me refiero a ciertos errores conceptuales, o interpretaciones erróneas de cuáles son sus posibilidades expresivas reales y cuál es la finalidad con la que se conciben y por la que son consumidos los cómics de superhéroes. Errores como estos llevan a plantear historias y personajes inválidos, inútiles, o simplemente increíbles, tópicos y contradictorios (por incongruentes, no por complejos). No parece que sea posible respetar un cierto rigor psicológico si se debe acatar la condición de que un personaje sea «superpoderoso» o al menos no podría pretenderse que seres de este tipo actuaran normalmente: de acuerdo con la psicología de lo normal. En *The Authority* se plantean contradicciones en este sentido porque se quiere representar que los protagonistas son seres con problemas reales y cotidianos como la drogadicción o, en general, el hastío vital, reflejado sobre todo en el Doctor y en Jenny Sparks (que además, casualmente, son muy poderosos; casi omnipotentes). Estas son, concretamente, limitaciones del género.

The Authority posee, a su vez, errores de caracterización exclusivamente propios. Midnighter y Apollo, por ejemplo, son homosexuales declarados; el autor del cómic nos presenta a estos personajes como dos personas que son conscientes de su sexualidad y que, al parecer, aceptan su condición plenamente, disfrutando de ella. En función de este rasgo de su carácter, no se explica un desenfrenado y sádico recurso a la violencia como el que demuestran; por lo general, la violencia suele ser producto de una íntima y profunda frustración vital, hecho que se asocia a esos niveles con un mal entendimiento o con una relación defectuosa con la propia sexualidad. Por todo ello, no se entendería cómo dos personas pretendidamente equilibradas en ciertos aspectos se pueden comportar de un modo tan descontrolado y compulsivo en determinadas situaciones. Un comportamiento así resultaría más congruente en otros personajes del cómic (Jenny Sparks y el Doctor, sin ir más lejos, que son efectivamente dos seres agobiados por la frustración), que podrían manifestar su naturaleza de una manera muy efectiva, dramática y característica, por medio de su comportamiento en una batalla, desahogándose a placer con sus enemigos; sin embargo, actúan de una manera más comedida que los demás.

También encontramos otro tipo de fallos. Se nos hace evidente, al leer el cómic, que tocar ciertos temas es un error, asumiendo de partida que tales temas pueden ser tratados con verosimilitud dentro de los estrechos márgenes del género. Me refiero, sin ir más lejos, a temas tan complejos como la política, tratada aquí sin el menor rigor, lo cual da lugar a reflexiones y situaciones ridículas. Es posible, de todos modos, que estos y otros temas no sean completamente inabarcables para un cómic de superhéroes. En el pasado, es cierto, autores como Frank Miller y Alan Moore han demostrado que se puede jugar con las convenciones del género para reflexionar sobre cuestiones complejas, como la psicología de los personajes y la política; pero no es menos cierto que dichas experiencias (me estoy refiriendo, obviamente, tanto al *Daredevil* y al *Dark Knight* de Miller como a los *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons) han evidenciado cuáles son las limitaciones del género en ese sentido. Por una parte, dichos cómics no se los puede considerar como obras o productos significativos dentro de la tradición de los superhéroes. Con la perspectiva del tiempo transcurrido desde su publicación, observamos que la inmensa mayoría de los cómics publicados desde entonces se apartan abismalmente de la naturaleza y calidad de ambos, por más de un motivo (en primer lugar, porque no hay muchos autores con el talento de los anteriores; después, porque las inquietudes reflejadas en esos cómics hablan de la clara voluntad de trascender el género). Además, ninguna de esas obras podría catalogarse como un auténtico cómic de superhéroes, si tenemos en cuenta el hecho de que en ambas el factor fundamental de los «superpoderes» es, en el fondo, secundario.

En todo caso, volviendo a la auténtica naturaleza de estos cómics, tal como la hemos entendido en este artículo, algunos defectos o limitaciones como los mencionados vendrían a sumarse y a confundirse con sus aciertos; a unas posibilidades

que como hemos visto serían valiosas en sí mismas, y que harían de títulos como *The Authority* productos interesantes para unos lectores concretos. Estos, evidentemente, privilegian la satisfacción de unas necesidades por encima de otras, y no buscan ciertos contenidos ni ciertas profundidades en el género de los superhéroes. Cuando lo hacen, entonces, dirigen inevitablemente su atención fuera del género.

Para concluir, se hace obligado mencionar un aspecto de este género que no sería necesario resaltar (dados los objetivos que nos propusimos alcanzar desde las premisas de este texto) de no ser por las noticias de cancelación de la colección que nos llegan desde los EEUU.

Se trata de la —al parecer, nada casual— circunstancia de que este género de los cómics ha nacido y es mayoritariamente cultivado en los EEUU. Volviendo sobre el mencionado carácter «infantil» de los cómics de superhéroes, en el que destacarían concretamente rasgos como el limitado «entendimiento emocional» y la «moralización» y asumiendo que a un pueblo se lo pueda caracterizar psicológicamente como a un individuo, diríamos que los americanos reflejan culturalmente, entre otros, precisamente estos rasgos tan típicamente superheroicos. Dada esta premisa, resulta fácilmente comprensible que en un momento como el actual (tras los hechos del 11-S), que se caracteriza por ser especialmente moralista, una serie tan políticamente incorrecta (aunque en el fondo, como hemos visto, siempre atenta a cierta «moral») como *The Authority*, se enfrente a una cancelación al parecer confirmada. Los americanos se distinguen habitualmente por ser bastante flexibles en relación con la libertad de expresión; pero en momentos concretos de su historia, como durante el macarthismo o en la actualidad, sale a la luz un rasgo suyo que debe ser más profundo y poderoso incluso que el de la competitividad y la búsqueda de beneficios. No importa, en momentos así, que un producto como *The Authority* sea económicamente rentable; importa más la presunta protección de ciertos valores americanos, no sabemos muy bien cuáles.

© 2003, Nicolás Lezama

Boletín de suscripción

Deseo suscribirme por los 6 próximos números a la(s) revista(s) a partir del nº.....:

☐ **GIGAMESH** - 20.00 € ☐ **STALKER** - 20.00 € ☐ **YELLOW KID** - 20.00 €

Europa: 30.00 € Resto del mundo: 40.00 €

Deseo recibir los números de:

GIGAMESH:

☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25

☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 ☐32 ☐33 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

STALKER:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9

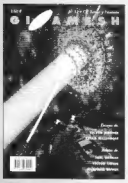
☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

YELLOW KID:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €



NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

TELÉFONO:..... CORREO ELECTRÓNICO:.....

TOTAL €:..... FORMA DE PAGO: ☐ VISA ☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL

TITULAR:.....

VISA Nº. _ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ FIRMA:

CADUCIDAD: _ _ /_ _

GIGAMESH
C/. Ausias March, 26, desp. 44
08010 Barcelona

GIGAMESH

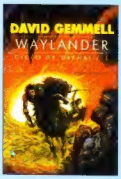
vicio y subcultura

"Esperemos que representé el primer paso hacia la consecución de una SF nacional de la que todos nos podamos sentir orgullosos."

Cimoc

"El regreso triunfal de Martin a la fantasía de más alta calidad... con personajes desarrollados con maestría, prosa hábil y pura obstinación."

Publishers Weekly



"Posiblemente, el mejor escritor vivo de fantasía heroica."

Time Out

"Un gran autor del pasado que le habla al presente con una voz brillante, lúcida, honesta, cínica, divertida y profética."

Kurt Vonnegut

Premio Mundial de Fantasía 2001.

"Oscuro, temerario y tocado por la pizca idónea de lirismo."

William Gibson

GIGAMESH

La revista de cabecera de los aficionados a la ciencia ficción y la literatura fantástica. Relatos, análisis y críticas de las novedades editoriales más destacadas cada dos meses. Una publicación seria y rigurosa única en su ámbito.

STALKER

La actualidad de la televisión y el cine fantásticos examinada a fondo por un nutrido equipo de especialistas. Reflexión y análisis sobre los estrenos y las cinematografías más destacadas del género.

YELLOW KID

La revista definitiva sobre el mundo del cómic. Ensayos que analizan todos los aspectos que rodean la historieta, estudios sobre los autores más importantes y análisis de las obras más influyentes.

Rda. San Pedro, 53 08010 Barcelona **www.gigamesh.com**